1990年8月1日発行(隔月1回1日発行)第5巻 第4号 通巻36号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE エヌジー

NG

1990 AUG.





痛快エレメカゲーム
コズモギャングズ

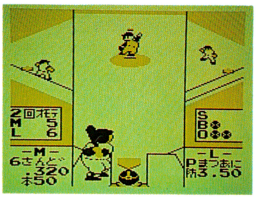
NAMCOT NEW GAME
ナムコット夏休みスペシャル
●ゲームボーイファミスタ
●ワルキューレの伝説
●クラックス 他

ARCADE NEW GAME
ファイナルラップ2

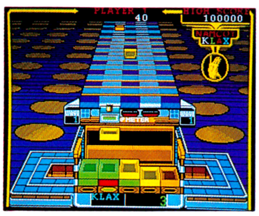
CONTENTS

1990 AUG.
No.36









●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

あの興奮が帰ってきた！

ARCADE NEW GAME

最大8台通信・多数決コース選択

FINAL LAP 2

呼吸するマシンの轟音(ごうおん)と、熱狂するスタンドの観衆。
ゲームセンターをサーキットと化した、あの『ファイナルラップ』が帰ってきた。
スピリチュアルな駆け引きでコースを攻め、ライバルの猛追をかわす。
激しいチャンプ争いに、眠っていた血が熱く目覚める。

U.S.A.、イタリー、ジャパン、モナコ。
闘いの舞台を世界に移し、再び──

興奮のドラスティック・バトルが始まる



JAPAN



ITALY



4コースから選択
多数決で決定

4 course variation



MONACO



U.S.A.

8月中旬、ゲームセンターに登場！

夕焼けの大西部、ビッグなアメリカン・サーキット

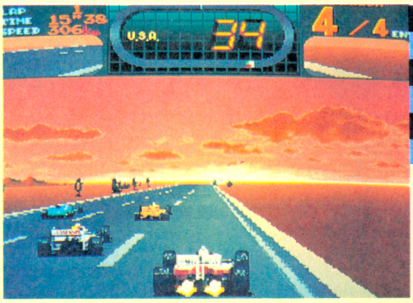
U.S.A.

大西部を走る単純な楕円コース。単純だからこそ、ライバルとの駆け引きが勝負のポイントだ





ビギナーもプロも“駆け引き”がすべて



▲サボテンが並ぶ荒野に、沈む夕日が雄大だ。ダイナミックなストレート、スリップストリームを利用してタイミングよく前のマシンを追い抜こう



▲第2コーナー、4台が一斉に突っ込む。U.S.A.の一番の醍醐味だ。ビギナーもプロも同様に勝つチャンスが与えられるU.S.A.。あとは、幸運の女神が誰に微笑むか？ “駆け引き”の面白さを覚えたら、もうヤミツキになるこのコース、すべてはU.S.A.に始まりU.S.A.に終わるといっても過言ではない

素朴な疑問
コースの選択と決定方法は？

まず4コースから自分で好きなコースを選択、全員の多数決でどのコースを走るかが決まる。では**もし同数に分かれた場合どうなるのか？** 例えば、8人同時プレイで、U.S.A.…3人、モナコ…3人、イタリー…1人、ジャパン…1人の場合は、**1番多い同数のコースの中からランダムに選ばれる**。だからこの場合、U.S.A.かモナコのどちらかに決定される訳だ。自分が選んだコースにならなかったからと言って、ケンカしたりしないでネ。勝負ならサーキットの上で！

Let's play
Technical Lesson

『ファイナルラップ』の面白さは、プレイヤー同士が画面上で競争できること。1人でコツコツとやるビデオゲームの概念を覆した楽しさだ。しかし同じ競争するにしても、ちょっとしたドライビングテクをマスターすれば面白さが数段違う。だからたまにはトレーニングのつもりで、鈴鹿やモナコを走ってみよう。この時ばかりは、速く走ることよりも的確なブレーキングと正確なライン取りを頭に描きながら、ていねいな走行を。また、時にはテクニカルなコースを使って、1対1の“男の対決”も面白い。日頃、勉強（或いはＧＦを）競っている宿命のライバルと、“鈴鹿決戦”をするのも男らしいぞ。

Let's play
とにかくU.S.A.

「レースは、勝負だ」と考えるのなら、U.S.A.ほど面白いものはない。難しいテクなどわからなくても、お互い仕掛けたり仕掛けられたりするのが勝負なのだ。単純だが奥の深いこのコース。仲間とつるんでゲーム場に行った時なら、絶対U.S.A.が面白い。めいっぱい盛り上がること請け合いだ。

Ⅱ ITALY

緑がまぶしい森の中のサーキット

フェラーリお膝元のイタリーのサーキット。カーブもそれほどきつくなく、風景も美しい快適なコースだ







◀やや難関のゆるいS字。縁石をナメるようにストレートなラインでつなぐのがポイント。急にハンドルを切り過ぎると、このようにスピンしてしまうので要注意!

▲緑の森を抜ける爽快なコース。クセのない走りやすいコースなので、軽快なブレーキングでライン取りをしよう。スズカやモナコにチャレンジするための初歩的なテクも、ここでしっかり身につけておくこと

Let's play for Ladies

最近は女性のレースファンがかなり増え、過酷なレースに挑む女性ドライバーも目立つ。前作『ファイナルラップ』は女性ドライバーに好評、普段は静かなゲームセンターが華やかに盛り上がった。でも、〝鈴鹿のコースはちょっときつかったワ……〟というギャルにも、クセがなく走りやすいこのイタリーは、うってつけのコース。女の子同士集まったら、ぜひトライしてみてネ。またグループやカップルなど、女の子が一緒の時は、イタリーを選んであげるのも〝男のやさしさ〟ってもの。彼女と2人で緑の森のサーキットをアベック走行……、なんていうのもロマンチックだヨ。

自分のラインを見つけるのが近道

JAPAN Ⅲ

走り慣れたホームグラウンド 鈴鹿サーキット

走り慣れてるとはいえ油断は禁物。プロストが怒り、セナが泣いた、魔のシケインも待っている。SUZUKAを制するものは世界を制す!



▲プレイヤー泣かせのシケインも建在だ

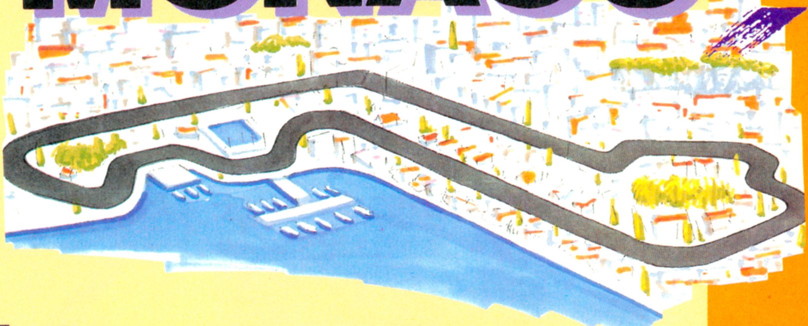


ヘアピンやシケインの走りを思い出せ

MONACO Ⅳ

超テクニカルな市街地サーキット

F１サーキットの中でも、特に高度なドライビングテクが必要とされるプロフェッショナルなコース



頼れるのは正確なテクと冷静な判断力



一番の難所Wシケイン。ここをどう走るかで勝敗が決定するといってもよい。腕を磨いたもの同士の激しいバトルが予想される。路肩をうまく利用して直線的に抜けるのがポイント

タイヤバリアに注意。コース図より距離が短く感じるので、１つの大きなコーナーとして走るとよい



直角に近いコーナー。ハデにドリフトして走り抜ける



モンテカルロの入り江を望む、快適なシーサイドストレート。ここからは素晴らしい景観が楽しめる。しかし、海辺のドライブを楽しんでいる余裕などないモナコのサーキット。狭い公道では当然バトルポイントも絞られてくる。ポイントを決めて相手を見ながら仕掛けていくこと。もちろん、ライバルのミスは最大のチャンス！



▲ロータスに声援を送るF１ギャルのハイレグもリアルに再現

Let's play F1サーカス

世界で全16戦を戦い、ベスト11戦の総合ポイントでチャンピオンを決めるF１グランプリは、世界各国を移動することから、〝F１サーカス〟とも呼ばれている。『ファイナルラップ２』はコースが４つ、これを使って〝F１サーカス〟を楽しもう。ドライバーを８人募り、４コースをすべて走行する。１戦ごとに１位９点、２位６点、３位４点……。などとあらかじめ決めておき、４戦のトータルで順位を決定する。もう少し本格的にやるなら、４コースを２回ずつ走り、８戦中ベスト６戦の結果を有効得点としてトータルしても面白い。GPチャンピオンには牛丼とハンバーガー、シャンペンのかわりにコーラシャワー付き。なんて決めておくとドライバーの気合いの入り方が違ってくるぞ。

You are Winner!



'90 summer 夏はエレメカで汗を流せ！



新登場

COSMO GANGS コズモギャングズ

宇宙を荒し回る盗賊団コズモギャングズが地球に攻めてきた！
奴らの狙いはエネルギーコンテナ。新兵器の銃で奴らを吹っとばし、エネルギーコンテナを守るのだ

…といたって単純なGAMEだが、これまたやりだしたら止まらない。ドジでオチャメなギャングたちとの、手に汗握る攻防戦。2人協力プレイが可能だから、友達と力を合わせ、いたずらコズモたちから地球を守ってくれ！





弱肉強食のサバイバルゲーム

ワニワニパニック



ワニワニパニックランド



花博の『ワニワニ』も大人気！

もうすっかり『ワニワニパニック』ファンというキミ。でも賢いワニくんたちが難易度自動設定機能搭載なのをご存知かな？ つまりプレイヤーの能力に応じて本気を出したり、手加減したりしてくれるのだ。相手がいないと燃えない！という負けず嫌いのキミには、8台通信機能付き、花博の『ワニワニパニックランド』がおススメ。

P.27 『ワニワニパニック』がお家で遊べるヨ。を見てネ！

このチームは世界最大かつ

やってから読むか！ 開発秘話（かいはつひわ）



とにかくみんなで辛かったこと自慢

ヤマ とにかくあせったのは、3月31日のギリギリまで、最終調整に手こずったことだよね。

の 花博開幕前日でセレモニーがある日の朝まで。

タケ しかも、中村社長が来るという日！

タカ 僕なんかただ、悶々（もんもん）としながら調整が済むのを待つしかなくて……。

ヤマ 時間は刻々と過ぎるし、もう99%間に合わないかと思った。でも予定通りうまくいって、本当によかったね。

デン プログラマーののりちゃんが一番苦労したのは？

の ハードが今までの基板じゃ苦しいので、最終的にはもっと高速の基板に移行する予定だったんだけど、そのハードの完成が間に合うかどうかで、旧基板と新基板を行ったり来たりの並行作業。あれは辛かったね。

た 会場（大阪）での作業も辛かった…（たろうがボソッとつぶやく）。

タカ そうそう、2月は雨の日が多くって、大阪に着くと大雨なんだよ。

デン それはタカさんが雨男だから！

タカ 現場での扉の組立作業。雨の中で震えながら、ビショビショになってやったもの。

た とにかく寒くってね。みんなホカロンの消費量がすごかった。

デン 「ホテル・ギャラクシアン³」の泊まり心地はどうだった（笑）？

ト 一番利用してたのは、たろうだね。

た 2か月くらい大阪に居たけど、泊まってたのは2週間ほど。油圧のフロアに寝袋を敷いて。寒かった。昼間は組立作業をしてるから、油圧のデータを入れる仕事が夜中しかできないんだ。あ、そうそう、夜中に一人で作業していると操作部の前の所が白いワ・ニに見えてくる。それで吠えるんだ……。

ト 吠えるって？

た いきなり「ピシューン」って発射音がするの。

デン そう。それはプログラムの具合でそうなっていて、勝手に動いたり、撃たなくても5分に一回くらい発射音がするんだ。

ヤマ 正確には、8分に一回。

デン タカシはどのくらい大阪に居たっけ。

タカ 延べでは1か月くらい。でも回数で数えたら、何10往復もした。

た 僕は回数は少ないけど、行くと行ったきり帰ってこれない。

ト ケガ人や病人も続出。〝呪われた『ギャラクシアン³』〟って言われてたもんね。

タケ だいたいリーダーが一番忙しい時期に1か月も入院しちゃうんだもん。

タカ ぼくは、明日試作を組み立てなきゃいけないって時に、自転車に乗ってて車に衝突。腕を骨折。

ト Kはバイク事故。

K 僕も事故ったのはビジュアルの仕事が一番忙しい最中。参ったよ。でも、ビジュアル担当として大変だったのは、3次元データを作るのに治具（じぐ）（道具）がないこと。これには苦労した。

た 『ギャラクシアン³』はまったく初めての試みだから、見せ方のノウハウがないんだよね。

K 〝見栄（ば）え〟を良くしたいけど、どうしたらそうなるのか方法がついてこなかったり、ずいぶんジレンマにさいなまれたよ。

ト 〝見栄え〟って大切だよね。建物や内装にしても、決められた予算で作ると、ものすごくシンプルなものになっちゃう。その中で〝見栄え〟を考えながら、ポイントに手を加える。

K 結局、細かい部分とか手作業にならざるを得ない。

ト うん。前日に現場から「もうできあがってる」って電話が来たから、内装作業をしに大阪へ行ったら……。

タケ まだ全然できてない。

ト いったい何のために来たんだろうって思って、その日はジェットコースターに乗って、宿に帰りました（笑）。

デン 大阪はかなり詳しくなったでしょ？

ト それは、Kが一番だよね（笑）。

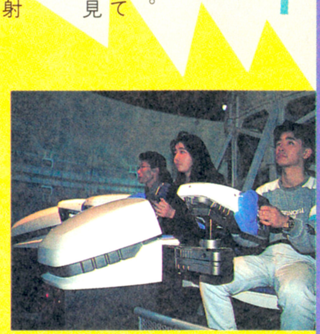
め え、どうかしたの？

ト 車で材料の買い出しに行ったんだけど、地図で調べてもよくわかんない。しかもKったら、ひどい方向音痴。目的地へは行きつけないし、会場にも帰れないし、30分くらいのところを2時間もかかったんだ。

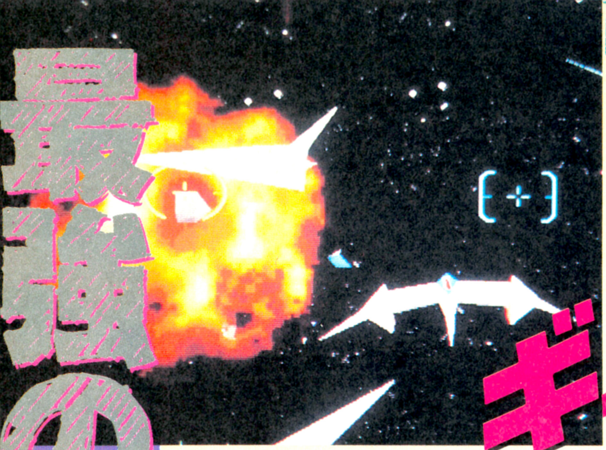
タケ そりゃあひどい（笑）。

K でも、その時はトーサンが隣でナビゲーターやってたんだからね。

ト お陰で僕は、夜の大阪城を2回も見て回ったよ。


▲この白いワニたちが真夜中に吠えるのだ!?





読んでからやるか、

……今、明かされる

ギャラクシアン^3

最強のビデオゲームなのだ

天才めがてん 5日で5曲

デン ところで、気持ち悪くなって吐いちゃう人がいるんだって?

タケ 1日1人はいるって。

た ひどい人は撃ちながらゲロゲロ…。

タケ アンケート集計すると、ほとんどの人はスゴイって感動してくれるんだけど、100人のうち2人は、「2度とやりたくない!」って。

K 別名『ゲロクシアン^3』(汚～い)。

ト せっかくユニフォームを着てかっこよくキメてお客様を案内してたパイロットが、その後片付けをしてるのかと思うとかわいそーだね。

デン めがてん、おとなしいけど、曲の追い込みとか大変だった?

め ほとんど会社に住んでました。

タケ サウンドが加わったのは、最後の方だったね。

め だって、去年の暮れ頃は音楽はいらないって言ってたから。

デン 誰が言ったんだよ!

め そう言われてたんだよ! それに別の仕事も入ってたから、今年1月になってやっと手を付けたの。

タケ 曲を作り始めたのはいつ頃から?

め 2月の末。

皆 ひえ～～～。

タカ このゲームって、ほとんど最後の2か月でできてるんじゃない(笑)。

め 初めにプロトタイプを1曲作ったら、違うって言われて……。

ト 『S・W(スター・ウォーズ)』みたいな感じって言ったら、もろに『S・W(スター・ウォーズ)』になっちゃった。

ヤ 曲作りにはどれくらいかかったの?

め 5曲を、5日間。

皆 (再び)ひえ～～～。

め 午前中に曲作って、午後にアレンジして、夜に打ち込んだんだ。

タケ これなら、開発部のゲームの曲は、全部めがてん1人で作れるじゃない。

デン 今度から、めがてんに曲を頼む時は1日あれば大丈夫(笑)!!

め えー、ちょっと待ってよ。『ギャラクシアン^3』はすごいゲームで、入れ込んでやったから1日でできたんだよ。

ト まあ、リーダーのまとめ方がうまかったんだろうね。

『S・W(スター・ウォーズ)』のヒーローになれるゲームを

デン やっぱり意識したのは『スターツアーズ』。映画の『S・W(スター・ウォーズ)』みたいなイメージになればいいなって思った。

ト うん。『S・W(スター・ウォーズ)』の主人公になった気分。視界が全部宇宙で、ハンソロが操縦桿握ってビュンビュン撃ってたじゃない。あれやれたら、すっごく気持ちいいだろうな、って。

K そうだよね。

ト 映画なら2時間はあるから、充分その間で仕掛けて、楽しませてってできるけど、この場合は1人せいぜい10分くらい。たった10分で、何もないところからその気にさせて盛り上げて、すごかった! って思って帰ってもらうのは容易なことじゃない。

タケ ハードとかのシステムではなくて、説明抜きで〝すごいな〟と思わせたかった。

ト 映画でもなく、ゲームでもない。まだ誰もやってみたことがないものだもの。

デン このゲーム、もっといろんな世界を表現できるよね。宇宙もの以外にも。

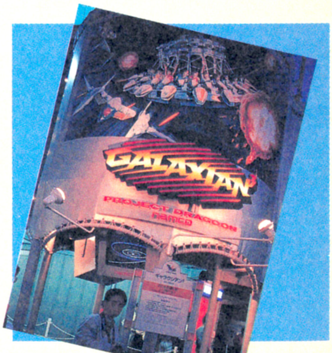
K うん。この間思いついたのが、〝女の子をナンパする〟ゲーム。かわいいコが通りかかったらそのコに照準を向けて、手元のボタン〈お茶する〉とか〈映画みる〉を撃つの。

ト でもそうすると女の子がポリゴンでできてるから、角ばってて、ちっともかわいくないだろうね(笑)。

デン では最後に、すでに『ギャラクシアン^3』を体験した人もまだの人も含めて、NG読者の皆さんにひと言ピーアールを!

た ひと言で言うと――『ギャラクシアン^3』は、世界最大かつ最強のビデオゲームだ!!

デン 作戦が成功するかどうかは、チームワーク。28人全員友達ってのは無理だけど、みんなでつるんで行って、ガンバッテネ!!







めがてん
いうまでもないがサウンド担当。大阪のタクシーの運ちゃんに、女の子と間違えられた

たろう
油圧データを担当する突然現れた新人。二重人格で、Kと同一人物との噂も……!?

K
ビジュアルデザイン担当。年に1度は事故って骨折、今も足にはボルトが。前作『ダートフォ

トーサン
ID担当。大雪のバイク通勤に快感を覚えるのーてんきバイク男。前作『ウイニングラン』で自信をつけ、只今普免取得中

タケちゃん
企画担当。いろんな楽器をこなすSuperバカ・ミュージシャンでもある。前作『アサルト』

LOCATION NETWORK

ロケーションネットワーク

北陸編 富山 石川

やってきました、S子のふるさと北陸・富山。「え、そんな県あったっけ？　あっ、あの金沢のある所ね」印象の薄い県ベスト３にランク入りしている富山は、お隣の石川県といっしょにされることが多い。加賀百万石の城下町、金沢は確かにステキな所だけど、富山にも日本の屋根北アルプスがあるではないか！　富山の薬売りにはみんなお世話になったはず。もっとも海の幸といえば両県ともひけをとらないよね。今回は仲よく石川・富山のロケーションを紹介するよ！



◀いきいき富山へようこそ！



▼ますの寿司

ロケーション紹介

- PC金沢店
- 子供共和国アルプラザ小松店
- PC富山店
- ナムコランド赤坂プラザ店
- ビデオクラブHaai富山店

証言しま〜す

（石川・富山の人って、どんな人？）

- シャイで繊細、ゲーム好きな石川県人
- マジメで頑固、義理と人情の富山県人




高岡の大仏。S子が高校時代、毎日前を通ったという思い出の大仏様◀


▲富山のキトキト（とれたてを表現する言葉）の魚


▲能登には自生する漆の木がたくさんあり、伝統工芸、輪島塗りがさかんになったんだ

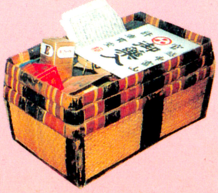



▶彩筆庵。加賀友禅の全工程を実演で見せてくれる


▲富山の薬売りのルーツ広貫堂では、越中売薬の歴史が見学できる。レトロな薬のパッケージには圧倒されるよ


▲PC金沢店前の道を300mも歩くと、武家屋敷跡がある。まるで江戸時代にタイムトラベルした感じだ


◀兼六園。慶長初年から、200年以上の歳月をかけて造られた庭園。日本の造園技術が集約された、百万石の文化遺産


◀こんな柳行李に薬を入れて富山の薬売りは全国を回ったんだよね



PC金沢店に集まってくれたNGファン

プレイシティキャロット 金沢店

改装して生まれ変わったPC金沢に遊びにおいで！

金沢市の中心、香林坊・片町は北陸随一の繁華街である。香林坊109の前方に、真っ赤な新しいロゴのキャロットの看板を発見！ 今年の春に改装されたPC金沢店だ。改装されて、お店の雰囲気が10Wから100Wの電球に取り替えたくらいに明るくなったというウワサが、東京のS子の耳にも入ってきたんだよね。

確かに2年前に訪れた時と全く様子が違う。お店全体に、さわやかな風が舞い込んだって感じかな。改装前は学生客中心のお店だったのが、明るくきれいになり、女性客や一般客が随分増えたらしい。夕方になると、映画を見た後に立ち寄る若いカップルの姿も見られる。

金沢に観光に来た時は、情緒あふれる加賀文化を満喫した後に、ぜひキャロットにも顔を出してね。



証言 その1

PC金沢店 織田係員

金沢の人って繊細っていわれますが、ぼくに言わせれば"セコイ"んだと思いますよ(笑)。

例えばたばこを例にあげると、ラークとマイルドラークがありますよね？ あの長さから太さまで全部計算して、マイルドラークのほうが1本あたり1円安いのでマイルドを買っているという友達がいるんですよね。それに代表されるように、変なところに細かい人が多いですよ(笑)。ぼくは、PC金沢で働くようになって2年になるんですね。その間たくさんの常連さんたちのプレイを見ているんですが、画面に出てきた敵キャラは一匹残らず消し去っていく……。というやり方をする人が多いんですよね。セコイと思いません(笑)？ でも彼らが本気でゲームをやったら、100円で開店から閉店までねばることができちゃいますよ。それが金沢のゲーマーなんですよね。



ゲームを楽しむカップル。ロングヘアの彼女はステキな加賀美人（後ろ姿でわかる？）

金沢へ来たら、ぜひ寄ってくださいネ！



塚田店長

営業時間／10：00～24：00
定休日／なし
☎0762―21―9457
住所／石川県金沢市片町2―8―20

子供共和国アルプラザ小松店

子供たちの夢の王国は満足感一〇〇パーセント



証言 その2

子供共和国 米島店長

石川の人って、とってもシャイで自己表現が苦手な感じですね。

恥ずかしがりやが多いんですよ。お店にくる学生さんたちに、いっしょにカーニバルゲームをやろうと声をかけたりするんですが、みんな、サッと逃げてしまうんですよね。気はやさしい子ばかりだと思うんですが、自分から進んで何かをやるっていうことが苦手な人が多いみたいですね。それから、石川県でコンサートをやるとアンコールがかからない……。というのは有名な話ですよね(笑)。

やさしくて子供好きのナムコスタッフ



空港のある小松は、北陸の玄関口。JR小松駅から10分も歩くと、大きなショッピングセンター、アルプラザ小松にたどりつく。2階の子供共和国では、親子連れが楽しそうに乗り物やカーニバルゲームで遊ぶ姿が見られる。ビデオゲームコーナーでは、学生さんが新作ゲームに夢中になっている。

小さなちびっ子の応対には、子供の目の高さにしゃがみ込んで話をするナムコスタッフの細やかな心配りが印象的だったね。来店していただいたお客さんには、一〇〇パーセント満足して帰っていただきたい、という店長の願いが伝わってくるようだった。ビデオゲームのランクなども、いちばんやさしい設定になっているから、他のお店でダメだった人は、ぜひ、子供共和国のビデオゲームコーナーでプレイしてみてね。きっと、楽しめるはず。日曜・祭日のイベントは見逃せないよ！



子供共和国のマスコット、ポップ（くま）、クルクル（リス）、パペス（うさぎ）は子供たちの人気者。日曜・祭日のぬいぐるみショーで会えるよ

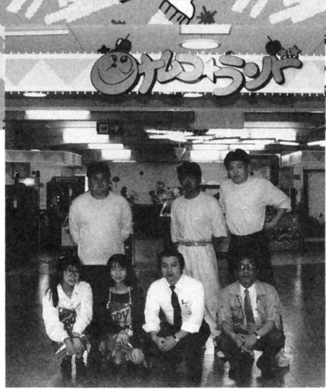


ゲームコーナーには学生さんがいっぱい！



オリジナルSLから降りると、店長が笑顔で出迎えてくれた

営業時間／10：00～21：30
定休日／毎週火曜日
☎0761―24―0282
住所／石川県小松市園町ハ23―1 アルプラザ小松店内





カーニバルゲームは大人も子供もいっしょになって盛り上がってしまうね

ナムコランド赤坂プラザ店



証言その3

ナムコランド赤坂プラザ店 山田店長

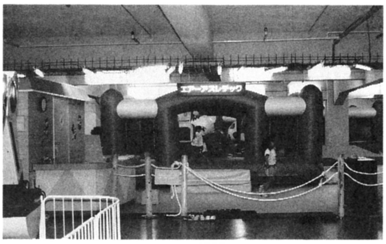
石川は、ゲームマニアやナムコファンの多いところだと思います。

赤坂プラザの周辺には、医療大、北陸大、金大などの大学がありますが、うちでアルバイトをしたいという学生さんがすごく多いんですよね。特に金大の工学部の学生さんが多いんですが、みんなゲーム好きでね。新しいゲームの基板の改造など、全部自分たちでやってくれますし、こちらの指示もよく理解してくれるので助かりますね。中には熱狂的なナムコファンで、ナムコでバイトが出来ればそれだけでうれしいのか、アルバイト契約書を書く時、「時給は?」って訊くと「いくらでもいい。もらえてももらえなくてもいい」なんていう子もいましたね(笑)。とにかくアルバイト希望の学生さんが多くて、ことわるのが悪くてたいへんなくらいなんです。

ナムコスタッフの面々

600坪の室内遊園地は地域住民の憩いの場

赤坂プラザなんて名前を聞くと、シックなオフィス街のファッションビルを想像しちゃうよね。でも、ここは東京のハイソタウン〝赤坂〟とは全く無関係。金沢市街地から少し離れた住宅地にあるショッピングセンターなんだ。一階が商店、その地下が全面的にナムコランドになっている。そのスペースの広さといったら、運動会ができそうなくらい(もっともゲーム機や遊具設備があるので、障害物競走しかできないだろうけど)。地下の遊園地で600坪という広さを持つところは、ここ以外には全国でも例がないらしいね。広い園内というのはそれだけでリラックスできるから、子供たちだけでなく大人にもうれしい空間となっている。毎日、『UFOキャッチャー』をプレイしに通い詰めているお年寄りがいるというのもわかる気がするよね。お客さんに事故がないように遊んでいただくことを第一に考え、細心の注意を払っているという山田店長は、ソフトでやさしい金沢人だったよ。



エアーアスレチックはナムコランドの人気ナンバー1。汗ぐっしょりになって遊び回る子供たち

営業時間／10:00〜22:00
定休日／毎週木曜日
☎0762-32-3346
住所／石川県金沢市笠舞1-23-23
赤坂プラザ店内

ビデオクラブ・Haa~i(ハアーイ)富山店(ラミー牧場)



証言その4

ビデオクラブHaai富山店 島 店長

富山には質実剛健で頑固な人が多いんじゃないかな? 古いものを大切にする反面新しいものを受け入れにくいところがありますね。

富山でビデオショップを開いて、まず一番最初に驚いたのが、邦画のレンタル比率が高いということですね。東京の場合、洋画が8だと邦画が2程度ですが、富山の場合、邦画が半分以上占めていますからね。時代劇とか 義理と人情の世界が、富山県人の気質に合っているんでしょうか? 基本的に忍耐、がまん、なんていう ことが好きみたいですよ。せっかく最新盤のCDを入荷しても、すぐに借りていく人が少ないんです。都心で下火になってきた頃、やっと富山で人気が出てくるという感じですからね。



お店が富山・高岡線の道路沿いにあるので、富山の人だけでなく、高岡から富山に通勤している人も利用してくれるらしい

豊富な品揃えHaa~i(ハアーイ)は、富山県1のビデオショップ

富山にナムコ直営のビデオショップがオープンしたよ。富山県といえばビデオデッキの普及率が全国一。レンタルビデオショップの出店数も人口の割には多いんだってね。その数あるレンタル屋さんの中で、Haa~i富山店は県下でいちばんの大きさというから驚きだよね。ここに来れば、キミが探している懐かしの一本にもきっと出会えるはず。

今後、ビデオ・CD以外にもいろいろなものを取り入れ、複合ショップにしていきたいと意欲的な島店長。ところでこの店長、見覚えないかな? 実は未来忍者の販促で白怒火(しらぬい)の中に入っていたお兄さんなんだよね。ラジアメのフレキャンで会った人もいるよね。お店で店長を見かけたら声をかけてあげてね(ひょっとしたら白怒火のポーズをとってくれるかも)。



富山のナムコスタッフは、とっても働きもの



未来忍者のビデオ見っけ!

営業時間／10:00〜翌AM2:00
定休日／なし
☎0764-34-0568
住所／富山県富山市茶屋町向開543-3

プレイシティキャロット富山店



人と人との繋がりを大切にする PC富山はぼくらの社交場!



やさしいナムコスタッフ
藤井さん(左)
吉野さん(右)

JR富山駅からチンチン電車に揺られて西町に下車すると、そこは富山県下一の繁華街、総曲輪(そうがわ)通りと中央通りの交差点。S子が小学生の時、母に連れられよく買い物にきたっけなあ。この中央通りのアーケード街にPC富山店はある。

ドアを開けると元気なNGクラブ富山支部員たちが、「S子サン待っとった(て)よ」「何時(いつ)までおられる(いらっしゃるの)がけ?」とうれしそうに声をかけてきた。うーん、なつかしくて暖かい言葉だ。

PC富山店には、人と人との暖かい繋がりがある。集まってくれたみんなは、ここはぼくたちの社交場だっていう。たくさんの友達と知り合え、さまざまな人たちの意見を耳にし、ゲームを通していろんなことが学べるのがPC富山店のよさだともいう。そして何より、そんな環境をみんなが大切にしている姿がステキだなって、S子は思ったよっ♡

営業時間／10:00～18:30
定休日／毎週水曜日
☎0764-25-3631
住所／富山県富山市中央通り
2-2-25 Tマート

証言 その5 富山の人間ちゃ(って)、マジメやね(だね)。責任感あっし(あるし)、人の気持ち考えて行動できるがとちごが(んじゃないかな?)?

NGクラブ富山支部の皆さん

高校進学率全国一、勤勉で教育熱心な富山県人は、とかく"遊び"に対しては保守的。ゲームと聞いただけで頭から否定する親御さんや先生方が多いのも事実。ゲーム好きにとっては、住みにくい土地柄のようだね。でも、こんな環境の中にいるからこそゲームについて真剣に考えることが出来たりするのかもしれないね。ここでは、ゲーセンについて考える富山支部員の声に耳を傾けてみましょう。話の中から富山のゲーマーのマジメさ、責任感の強さ、人情深さが感じとれるはずだよ。

Ⓜ うちの親、ゲーセンに行くなってうるさいからよわる(困る)わ。

Ⓣ ゲームってのめり込む危険性があるからやろうね。"遊ぶ"ということは、高尚なことやと思うが(んだ)。"楽しむ"ということは大切なことやけど、それに溺れてしまうと、それ以外のことがやりたくなくなるからね。勉強なんか特にね(笑)。ゲームに夢中になり過ぎるとどうなるか、自分たちで認識できて抑制できるようだったら、誰も反対せんはずや。それが僕たちまだ未成年だから、甘いところがあるんやろうね。黙っとったら、小学生なんか一日中でもファミコンやっとるもん。子供たちって、まだ責任感がないから、やりたい放題に流されていくんだろうね。やっぱり親がそれを管理していかなきゃいけないんだろうね。

Ⓜ なんやかんや言っても、親がゲーセン行かせたくない気持ちわかるよな。でもさー、ファミコンの普及で親なんかもゲームを身近に見たりやったりできるようになったのはいいけど、親までもがのめり込んで欲しくないよな。うちの母親、ゲーム始めると止まらんから。

Ⓣ ハハハ…。そりゃいいわ。

Ⓜ でも最近、友達感覚の親とか増えとるけど、ああいうのってダメだと思うよ。やっぱり子供には教育とかけじめとかをしっかりつけて、ちゃんとした社会人として育てる義務があるよ。最近、常識のない人間増えとるから。これじゃ日本の将来危ないよ。

Ⓤ お前、自分の親に不満あるんか?

Ⓜ べ、べつにないけど……(笑)。

Ⓔ あと、ゲーセンに行くとお金使うから、親はいい顔しないんだよね。

Ⓣ なぜお金使ったらダメと言われるかというと、たった50円100円といってもただ個人的な楽しみのためだけに使うというのが親としては不満なわけ。そんなことを踏まえた上でぼくたちはゲームをやらないと、「ゲームは子供をダメにする」という一方的な意見が上のほうから落とされてくるわけやからな。

Ⓜ 結局、おこづかいから出すゲーム代って親が稼いどるもんやから、親としては有意義に使わせたいからやろ、「ゲームはやっても何も残らん!」ってよく言われるにけ? 親はゲームの楽しさわからんから、お金の無駄使いとしか思っとらんもんな。

Ⓚ まぁ、昔はゲーセンとかなかったからな。ゲームが出てきてまだ10年やろ? 親がそう考えるのも無理ないちゃ。親の気持ちもわかるわ。

Ⓤ ゲーム業界って、まだまだ特殊なところやからね。ゲームマニアだけでなく、もっと多くの人にその楽しさを知ってもらえるように、ゲーム業界もプラスαのことを考えていかなきゃね。

Ⓘ でさ、そのプラスαって何やろ?

Ⓨ え? ジャレコのゲームやろ。

Ⓘ 言うと思った! しょーもねェ!

Ⓕ だから、通信機能搭載のゲームなど、一般受けするゲームが開発されたりしとるんじゃないが(の)。ナムコも花博に出展したりして、そういう楽しみを一般の人に知ってもらおうとしたり、業界も努力したりしとるわけやし……。なんとかせんなんわ。

Ⓘ おれたちプレイヤーができるプラスαって何やろ?

Ⓕ おれたちはゲームをやりこんでいる立場だから、ゲーム自体のおもしろさとかマニアックじゃなく誰でもできるゲームが生みだされるように、メーカー側に自分たちの意見をどんどん主張していかんなんわ。生産者側だけにまかせておかないでね。

Ⓣ でも、メーカー側がその意見をポイとゴミ箱に捨てたら終わりやぜ。

Ⓜ そんな冷たい会社は発展せんわ。

Ⓘ なんか話しとるとドンドン盛上がってくるのォー。

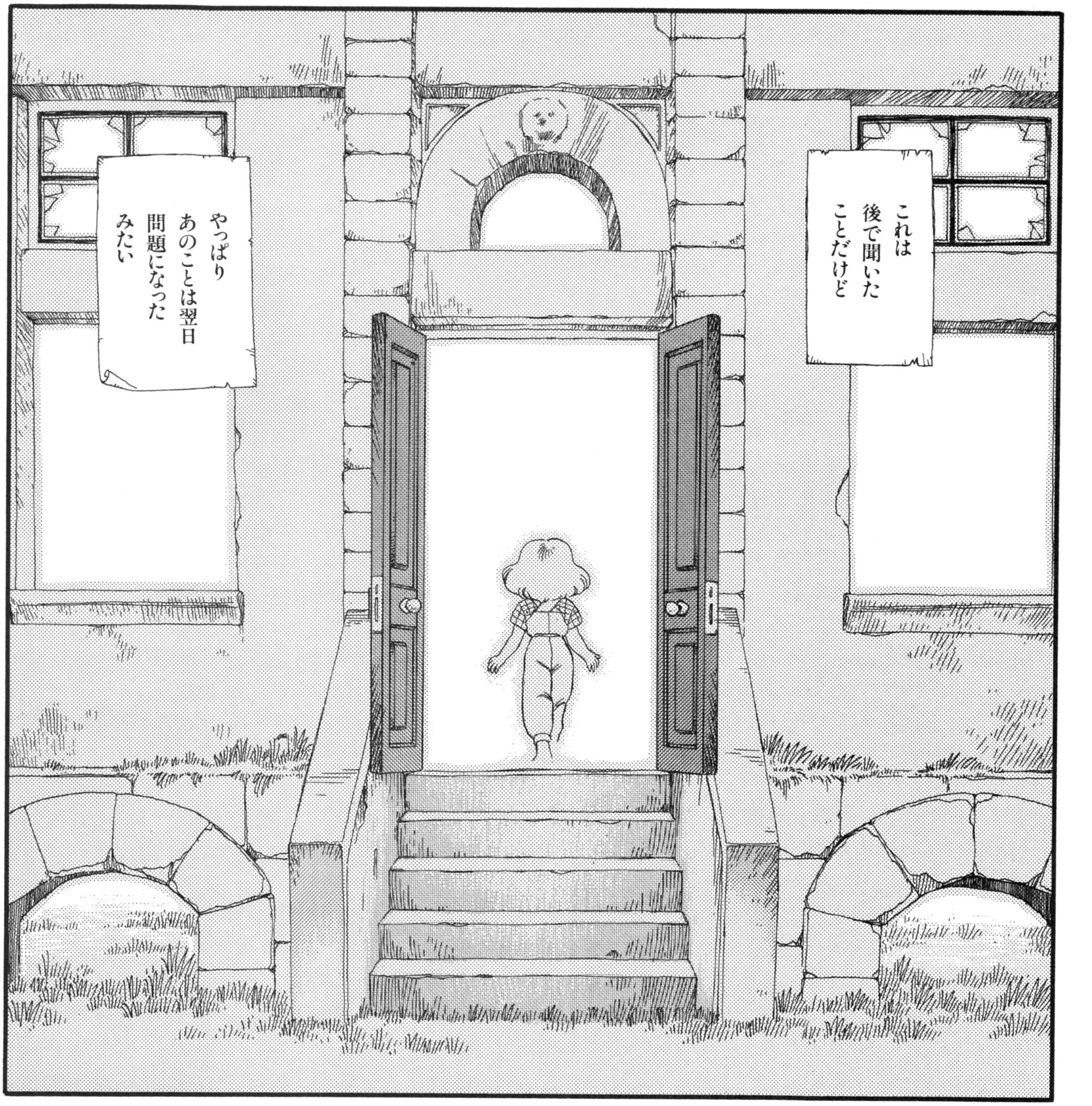
Ⓕ ゲームについてこんなに話せるなんて、やっぱりゲームって奥が深いよな。ここで話したこと、このまま終わらせないで、もっと広い方向に広げていったらいいね。

Ⓜ Fさんの名言がでたところで、今日のところはこれでシメますか。では、一本ジメで。



▲お手を拝借。イョー、チャチャチャチャ。

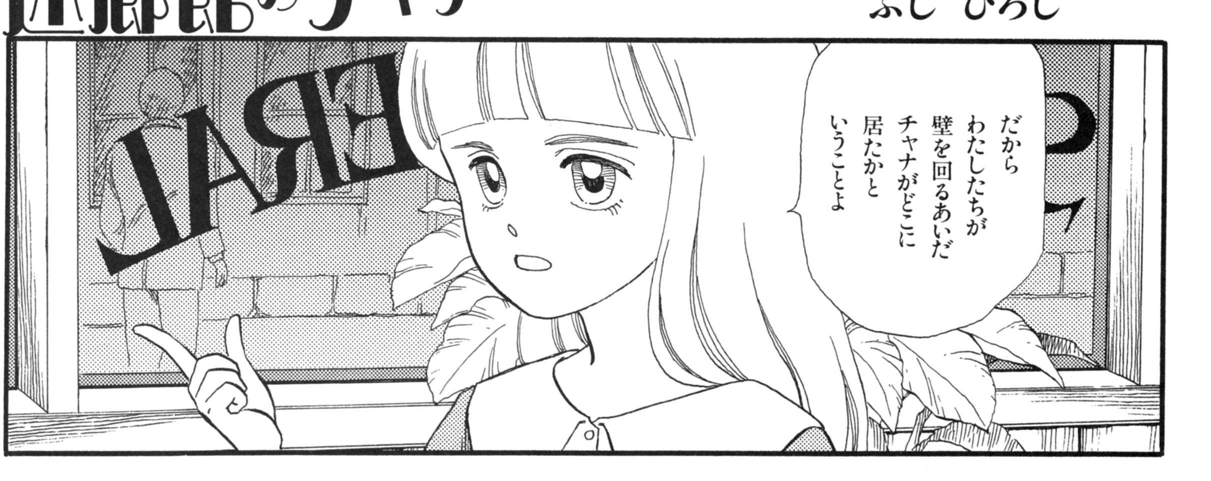
※角川書店創立者・角川源義、ホテルニューオータニの大谷米太郎、丸井デパートの青井忠治、全日空の若狭会長など、みんな富山出身の実業家なんだよね。ひょっとしたら、将来のAM業界を担(にな)っていくのは、富山のゲーマーたちかもしれないぞ!

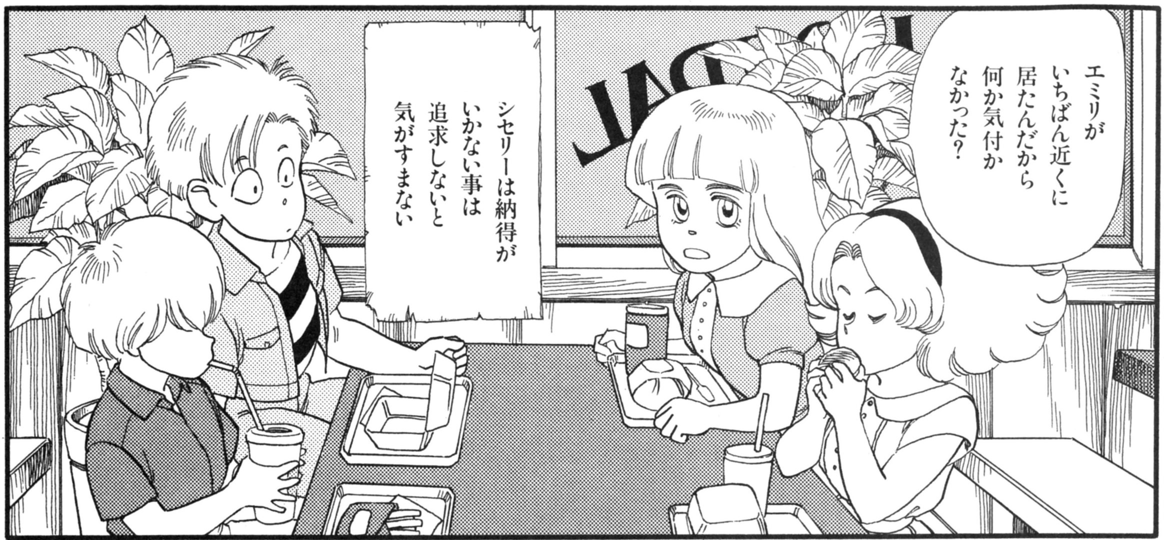


ACT.7

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

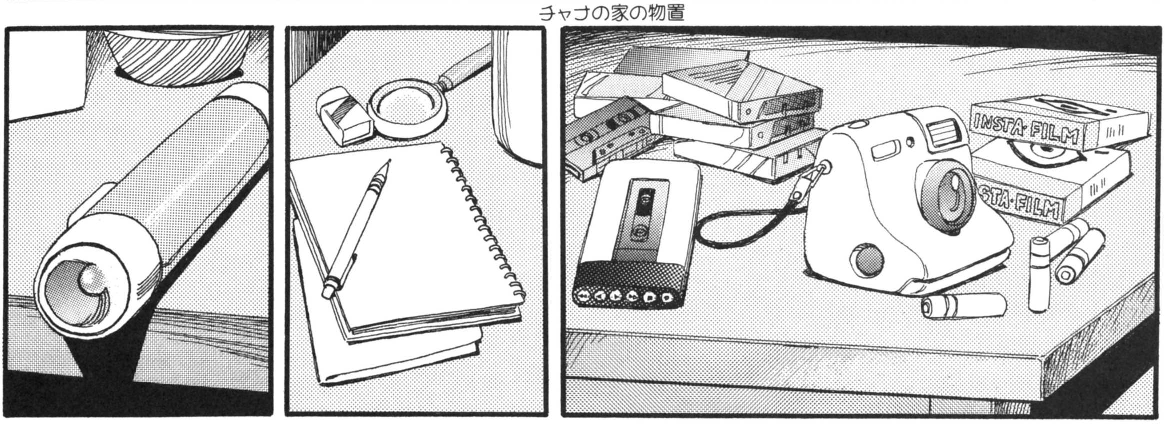




街で唯一、学校公認のファースト・フードショップ




ポン
チャナは
手品ができるんだ
きっと
単純明快なハッセ
わたしも含めて
女の子たちは皆
彼の明るさに
憧れたのだけれど
発想が短絡的
過ぎると思う
DUST IN
一方
その頃わたしは
チャナの家の物置


INSTA・FILM
INSTA・FILM



to be continued.

レッツ・チャレンジ企画

夏は、やっぱりアウトドア！でも、海や山へ出かけるチャンスがないというキミに、手軽に自然を楽しむ方法を提案するよ。

身近な自然で楽しんじゃおっ！

野草クッキングに挑戦！



**ねぇねぇみんな〜、野草が食べられるって知ってたぁ〜？
食いしんぼのS子は今回野草クッキングに挑戦してみたわ。
未知の味覚に踏み込むっていうのは一種の冒険よね。
野草探しはゲーム感覚。毒アイテムには要注意よ。
さぁ、みんなもレッツチャレンジ!!**



身近で食べられる野草

キミの家の回り、校庭、道端、空き地にありそうな野草の名前をリストアップしてみるね。さて、キミはどのくらい知っているかな？

春
タンポポ、ハコベ、ヨモギ、ドクダミ、フキノトウ、ニワトコ、イタドリ、タラノキ、カラスノエンドウ、レンゲソウ、シロツメクサ、アブラナ、ヨメナ、ワラビ、スミレ、フキ

夏
ハナイカダ、シソ、ヒメジョオン、スベリヒユ、イヌビユ、ヘビノネゴザ、ヒルガオ、ツユクサ、オオバコ、イヌタデ、ヤブガラシ、サクランボ

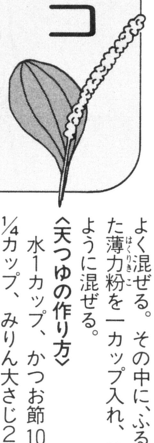
秋
コナラ、クヌギ、シイ、クコ、ピラカンサス、ユキノシタ、ヘクソカズラ

冬
ヤマイモ、ヤブニンジン、ハハコグサ、セリ、コオニタビラコ、ギシギシ

Cooking 1 天ぷら

●天ぷらに適している野草
セリ、フキノトウ、イタドリ、タンポポ、ツクシ、ハナイカダ、ヨモギ、アシタバ、ゲンノショウコ、ヒメジョオン、ドクダミ、オオバコ、ハコベ、ヘビノネゴザ等
※夏草は成長が激しく、堅くなっているものもあるので、草刈り後の二番芽を利用するといいかもね。

オオバコ



6〜7月、9〜10月に葉腋より直立する穂を出し、花をつける。種子が人間の靴や動物について運ばれる。グランドや空地など、踏みつけの強いところに生える。道の轍の間にも多く見られるので、車前草ともいうらしい。
可食部分…若葉
採取時期…3〜8月
料理メモ…若くて柔らかいものを摘んで天ぷらにする。


▲食べられる分だけ摘もうね

初めて野草を食べる人にオススメの調理法。渋味やアクが抜けて、食べられる野草のほとんどが、おいしく揚がるよ。揚げ油の温度は180度前後。なんていってもピンとこない人は、母上様に教えてもらいましょう。

［作り方］
①採った野草をきれいに洗い、ふきんで水分をよくとる。
②薄めの衣につけて、油の温度が高くなり過ぎないように揚げる。
③天つゆにつけて、揚げたてを食べるのがおいしい。

〈衣の作り方〉
冷水1カップ弱に卵1個を入れ、よく混ぜる。その中に、ふるいにかけた薄力粉を一カップ入れ、箸で切るように混ぜる。

〈天つゆの作り方〉
水1カップ、かつお節10g、醤油1/4カップ、みりん大さじ2、砂糖小さじ1をさっと煮立てる。



食べた感想

今回、天ぷらにして食べた野草は、オオバコ、タンポポ、シソ、ドクダミ、ハコベの5種。
いちばんおいしかったのがハコベのかき揚げ。次がオオバコ、タンポポの順かな（シソは普段のお料理にもあるのでここでは省くわね）。問題はドクダミ。あの独特の臭いが、天ぷらにしても残っているからたまらない。時間をかけてゆっくり揚げると臭いがなくなるらしいけど、どうも好んで食べたい代物ではないわね。

アイテム(野草)探しは、ゲーム感覚

Cooking 2 酢のもの

酸味のある野草を、酢を使って味を引き立てる。花を多く使う。

●酢のものに適している野草
ノビル、アサツキ、イタドリ、ウド、スミレ、タンポポ、ツクシ、ヤマノイモ、ホタルブクロ、ヒルガオ

食べた感想



ヒルガオの花を10個ぐらい摘んで酢のものにして食べてみた。薄いピンク色がそのまま残り、まるで貴族か天使の食べ物のように美しく出来上がった。味も上品でいい。花を摘む作業といい、なんだかとっても優雅な気分になってしまう。これこそ最高級のグルメ料理だと、S子は思ったわね。

注意



アサガオや海岸に多いハマヒルガオは、下痢をするので食べられないよ。白い花のチョウセンアサガオは毒草だから、特に要注意! 間違って食べると錯乱状態になるからコワイゾ〜!

ヒルガオ



全国いたるところの路傍(ろぼう)、土手、やぶに生えるツル性の多年草。日中に花が開いて、夕方にしぼむ。花の色は薄いピンク。
可食部分…つる先、若葉、花
採取時期…春から夏
料理メモ…つる先、葉は、熱湯に塩を入れてゆで、水にとってさまし、おひたし、からしあえに。花は酢を入れた熱湯でゆでて、三杯酢にする。根は衣をつけて揚げ物に!



▲麦わら帽にヒルガオの花を集めるS子



▲野草を探している時見つけたシオカラトンボ

Cooking 3 タンポポコーヒー

タンポポの根を乾燥させて作る飲み物。カフェインを含まず、胃にもたれないため、お年寄りや子供、妊婦さんにも勧められるコーヒー。健胃、鎮静、鎮痛作用などの薬効がある。



[作り方]

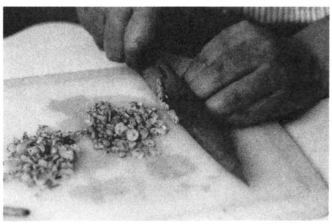
①タンポポの根を掘る。
実は、これがいちばんたいへんな作業なのよね。タンポポの根って想像しているよりずっと長い。それでいて折れやすいの。シャベルで掘り出していく途中、面倒くさくなって無理に引っぱり、何本もボキボキ折っちゃったもんね。お陰でS子の家の前のあき地は、ボコボコ穴だらけ。掘り方のコツとしては、根元から少し離れた場所から、根気よくていねいに掘り続けること。

②きれいに洗って土を落とす。

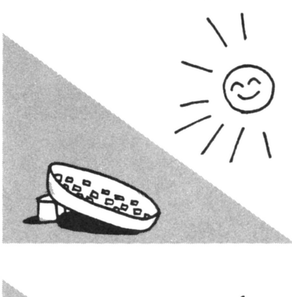


▲タンポポの根って、ゴボウに似ているね

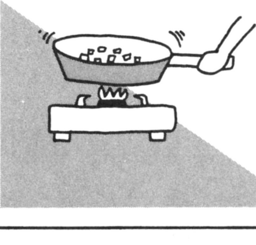
③包丁で細かく刻む。



④天日で2〜3日乾燥させる。



⑤油気のないフライパンで焦がさないようにこんがりから煎りする。



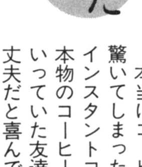
⑥から煎りしたものを沸騰したお湯に入れて一煮立ちさせると、コーヒーになる。
または、から煎りしたものをコーヒーミルでひいて、ドリップで好みの濃さにいれてもいい。

タンポポ



主として春に花が咲くのが原則だけど、9〜11月にも開花する。日本中のいたるところで見かけるけど、都市部周辺に多いのは、セイヨウタンポポ。
可食部分…葉、根、花
採取時期…一年中。主として春と秋
料理メモ…葉は天ぷらにする他、長めにゆでて、水につけアクぬきしたものをからしあえ、ゴマあえ、油いためめに。花は三杯酢に、根はコーヒーにする他、きんぴらにもなる。

飲んだ結果



本当にコーヒーにそっくりなので驚いてしまった。どちらかというと、インスタントコーヒーに近いかな。本物のコーヒーは苦(にが)くて飲めないといっていた友達が、これだったら大丈夫だと喜んでいたわ。

連載第6回

ナムコの技術(ハイテク)がギッシリ詰まった

教養講座

「コンピュータ・ウイルス」について

オーエス

※O S(オーエス):Operating System(オペレーティング・システム)の略。コンピュータのハードウェアを制御する働きをする基本的なプログラムのことで、ユーザーとパソコンとの間に立って、基本的な処理を代行する必要最低限のソフト。その意から、読者とナムコゲームをつなげる、ハードウェア基礎講座のタイトルとしました。

いやぁ、毎日暑い、暑い。熱帯夜が続くとすっかりフトンをはいじゃって、気がつくと季節はずれのマヌケな夏カゼ…。なんてならないよう気をつけてね。そういえば数か月前に猛威をふるった悪いウイルスがいた、といってもインフルエンザじゃない。今回は、パソコンユーザーの憎き敵について説明しよう。

ウイルスの正体

「うちのパソコン、ゲームの途中で、変な文字が出て止まっちゃったよ」「うちでもセーブしておいたゲームのデータが滅茶苦茶になっちゃった」学校や塾でこんな話を聞いたことはないかな? 犯人は『コンピュータウイルス』。巧妙に作られた性悪なプログラムのことで、保管データを消したり、コンピュータの機能を麻痺(まひ)させる。電話回線やフロッピーディスクを介して他のコンピュータに伝染、増殖することから"ウイルス"という名前がついた。これを防御する決定的な"ワクチン"は、いまだ存在しない。

13日の金曜日

パソコン通信の進んでいる欧米では、「13日の金曜日」になるとデータを消滅してしまう悪質なウイルスに企業や公的機関が被害を被(こうむ)っている。犯人はシャレでやっているつもりだろうが、まったくもって腹立たしい。本当に悪質だ。

日本でも少し前に新聞を騒がせた事件では、『ファーサイドムーン』というゲームソフトに2種類のウイルスの潜伏が見つかった。それぞれ難波1号、難波2号と名付けられ、シャープ製のパソコンX68000を汚染。月一回定期的に動き出すようセットされており、"発病"すると、ハードディスクやフロッピーの記録データが消えてしまうというもの。

パソコン通信のみならず、市販のゲームソフトにまでウイルスが拡がると、まさに他人事(ひとごと)じゃなくなってくるよね。

ウイルス対策

「パソコン通信でお友だちがたくさんできたのに、ウイルスでデータが消えちゃったらどうしよう……」とあわてて駆け込んで来たのはS子。今のところ感染してるか否かをチェックするワクチンプログラムがあるくらいで、確実な自衛策はないのだ。

また、ゲームプログラムのコピーで伝染する場合もあるので、「著作権無視の不法なソフトの入手」は、やっぱりよくないね。

メーカー側で対応策を検討しても、まだこれといった対策のないコンピュータウイルス。それにしても、こんなものが警察の交通監視システムに侵入して信号を全て青色にしたり、医療機関の輸血システムに侵入し血液データを入れ替えたりしたら、とんでもないことになってしまう。もっとも、私の銀行預金は限り無く0(ゼロ)に近いので、データを入れ替えてもらってもいいんだけどな(不謹慎な!!)。

ちょっとした悪意でも、被害が膨大になる恐れがある。ちょっとばかりパソコンに詳しいからって、絶対に変な仕掛けとか作らぬように。そういった行為は、「電子計算機損壊等による業務妨害罪」。(5年以下の懲役または40万円以下の罰金)という立派な犯罪だ。

今回はちょっとナムコから離れた話題だったけど、パソコンユーザーにとっては興味深い話だよね。次回はまた、バリバリ技術(ハード)の話をするから待っててくれ。



元気新聞

おたより・イラスト満載の 雑貨屋



暑いですねぇ。この間海へ行ったら、色白のぼくは日焼けで、真っ赤になってしまったのだ。あー、ヒリヒリ。みんなはどんな夏を過ごしてますか。さて、今月も雑貨屋の店開きだよ。

ギャラクシアン³は最高

4月と5月にあの花博へ行ってきました。もちろんナムコが目当てです。最初に見つけたのが『ギャラクシアン³』だったのですが、やってみて「おっ、おもしろい!!」終わって……『気持ちわる～』（乗り物酔い!）。あれって上下にしか動かないんですよね。でも酔ってしまったー。何度もやったけど結局ランクはCどまり…。まだ4、5回しかやってないけどまだやります。20回くらいはやりたいなーと。でも、花博が終わるととりこわすんでしょ? なんかもったいないなーと思うのは私だけでしょうか。　Ⓝ大阪府　川堀舞

私だけではありません。みんなそう思うよぉ。だから、花博後もどこかで引き続き活躍できるよう、現在検討しているところなんだ。さらに、将来的には、全国各地で展開していこうという企画も進んでいるよ。へへっ、すごいでしょう。　のぞ

長身の悩み

突然ですが僕はデカいです。身長180cm以上あります。それで、『WRスズカGP』でブレーキを使ったことがない。もとい、使うことができないんです。なんとかエンジンブレーキだけで戦っていますが、腰が痛くなる。結構深刻な問題です。これをどうにかしてください。　Ⓝ岐阜県　はろうぃん

うーむ、身長170の前後10cmくらいの人には合うと思うのじゃが、はろうぃんくんはかなり足が長いのじゃろう。（むむ、うらやましい）そういう人は左足でのブレーキングやヒールアンドトウなど、踏み方を工夫してみるといいと思うぞ。　若だんな



▶埼玉県　めぐちび（NG杯）
リクエストありがとう。CD化、検討してみるね。　めがてん

衝撃の2ページ

のぞさん、こんにちは。先日僕は毎月欠かさず買っているゲーム雑誌「㊓PCエンジン」6月号を買い、家でのんびり読んでいたら、P.18、19で強烈な印象の絵がありました。その絵とは、ワルキューレとサンドラ、そして今まで見た事のない謎の女性。その女性とは、黒い瞳に黒い髪、さらに黒い盾に黒い鎧、そう、ただ黒っぽいだけで、ワルキューレにそっくりな人物でした。僕は、まさか…と思い絵の作者名を見たら、正真正銘、あの富士先生だったのです。そこで質問なのですが、あのキャラクターは誰なのでしょうか。　Ⓝ千葉県　鵜澤盛人

これは、業務用にはなくPC版で初めて登場する"ブラックワルキューレ"というキャラクターなのだ。このオリジナルキャラのイラストはとってもインパクトがあったので、驚いた人も多かったみたいだね。ふじ先生の書きおろしだし、貴重な作品を発見できてよかったじゃない。　のぞ

今月の4コマ



▲広島県　うるうる（NG杯）
のぞは野球が苦手です、うるうる。でも夏は浴衣（ゆかた）でナイターを見るのが好きなのさ。うしうし。　のぞ

今月の俳句

昔のNGに俳句の募集があったのを思い出して投稿させてもらいます。

春風に
吹かれて今日も
キャロットへ

梅雨（つゆ）最中
ブラウン管と
にらめっこ

天高く
今日も元気に
モグラ飛ぶ（マーベル）

東京都　前代未聞のたわけ者K-T

評 こりゃあいい。みんなも俳句を作ったら送ってね。そのうちことわざをつぶして、俳句予備校にしようかな。K-TくんはNG杯だよ。　のぞ

・うにつぶれてにゃるかプンプン。まーなつかしい、元気日記の火曜日を思い出すわ（覚えてる?）。　S子

〈耳より情報〉社内に**'90年ナムコカレンダー**が秘蔵されているのを発見。もう半年たってしまったが、お正月プレゼントでもらえず悔しい思いをした、なんて人にはチャンス。抽選で20名にプレゼントしちゃうよ。宛先は「NG編集室カレンダー係」。〆切は8月10日だよ。急げ急げ!

発売日は守ってよ

前略、ナムコットの皆様、昔からそうだったけど、ナムコはFCやPCのソフトを発売予定日より遅らすことが非常に多いと思います。他社でもあるかもしれませんが、ぼくはほとんどナムコのソフトしか購入しないので、この際関係ありません。最近でも、2月発売予定だったPCソフト『スプラッターハウス』が4月2日発売と、2か月も遅らせましたよね。

遅れるといっても、まさかサボッている訳じゃなく、内容改良等、ぼくたちには解らない部分での事情があるんだと思うけど、信頼ってもんが欠けてます。ぼくとしては、日数に余裕を持って頂くと嬉しいんですが……。例えば、3月には全て完成して発売も出来そうなソフトでも、一応4月発売にしておこう、とか。一つのソフトを買うために貯めていたお金も、何か月と延びていたら他のことに使っちゃいます。この件について、真剣に考えてはもらえないでしょうか。

Ⓝ埼玉県　怒天火山男（どってんかざんおとこ）

どきっ。ついに恐れていた一通のお便りが届いてしまった。ソフトの発売日を楽しみにしてくれているファンのみなさんの気持ちを考えると、大変申し訳ありません。もちろんサボッているのではなく、いろんな事情があるんです。例えば、ソフトを構成している電子パーツが品不足のため突如入手困難になったり、帰宅途中の開発担当者がUFOにさらわれてしまったり、トラックが武装ゲリラに襲われたりと…。でも遅らせるのはナムコとしてもつらいこと。これからは発売予定日に出るようにもっと努力しま〜す。　のそ

モモが出るって本当?

ムサシヤから、1/8スケールの『ワンダーモモ』が出るって本当ですか?

㊎千葉県　新太

はい、本当です。只今、制作進行中。次のNG10月号が出る頃には完成すると思うので、次号で詳しくご紹介するよ。モモちゃんファンにはうれしい情報だね。　のそ

4月13日の悲劇

4月13日のことでした。ぼくは4月15日の花博に備えて『ギルお面』を作り、時刻表もチェック、そして「花博ガイドブック」も買い、あとは15日を待つだけだった。少し暇なので、自転車で本屋へ読書に行ったのですが、事件はその時起こりました。浮かれて家に帰る途中、調子に乗って「ういり〜」と、できもしないのにウイリー走行をしました。すると必要以上に前輪が上がり、バランスをくずして自転車もろともふっ飛びました。みごとに左手から着地、その一点に体重55kgと10km/秒くらいのスピードがかかり、死ぬほど痛い目に会いました。そして家に帰り、よく左手首を見ると、「ぎえー、曲がっている」と叫んでしまいました。「こりゃやべえなー」と思い、近くの接骨院に行くと、先生いわく「こりゃ折れとるわ」。14日外科に行くと、ギプスで左手を固められ、「全治5週間」。ガーン!!　ときました。そして15日、泣く泣く行くのをあきらめたのは言うまでもありません。ちくしょー。

Ⓝ岐阜県　長屋篤典

まー、長屋くんといえば、あのチャレンジマンの159号。生きていたのね〜。でも、こんな目にあってしまうなんて、なんてオタンコなの。他にもいろんな事情で来られなかった人がたくさんいるみたいだけど、みんなのその気持ちだけでも感激。長屋くんにはNG杯よ。　S子

移植のお願い

メガドライブにも、『源平討魔伝』『ワルキューレの伝説』『超絶倫人ベラボーマン』『プロ野球ワールドスタジアム』『スプラッターハウス』『オーダイン』などのヒット作を移植してほしい!!

㊎福岡市　中村純

こういったMDユーザーからのご要望はとてもたくさん来るんですよね。みんなの熱意ってすごい。なるべくご期待にそえるようがんばります。　のそ



キャロットが走る

今回送った新聞の切り抜きは、阪神競馬場の出馬表ですが、出走馬の中に何と「キャロット」という馬がいたんですよ。他にも「パックマン」とか「マッピー」なんていう馬がいればいいのになあ……。もしかしたらこの馬のオーナーはナムコの人?　●東京都　さいとうちほ

うわあーお、キャロットが一番に出ているじゃないですか。この馬強いのかなあ。ナムコがお馬さんのオーナーになるってのもいいアイデアだね。ナムコカチドキ、なんちって。ちほくんはNG杯だよ。　のそ

「暑中見舞申し上げます」



◀石川県　まーしゃるあーつ㊎

ありがとうです。のそ

文通!?

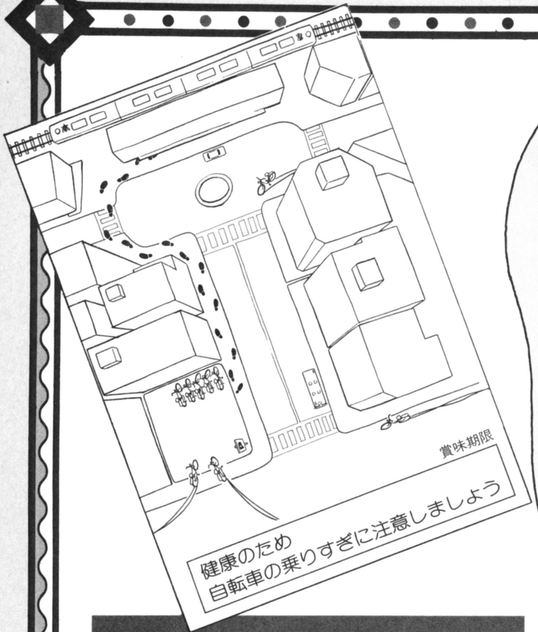


▲長崎市　吉川玲奈㊎

文通友達募集なんて、NGぢゃ初めてだよぉ。玲奈ちゃん、これで成果があったら報告してね。　のそ

どーでもいいことなんだが、『ワルキューレ』のズール(特にふじ氏のイラスト)と、ラッキー池田はとても似ている。●世田谷区　佐藤由子㊗

あははは。いえるねえ。ラッキーのほうが雰囲気明るいけど、作りは似てるよね。　のそ



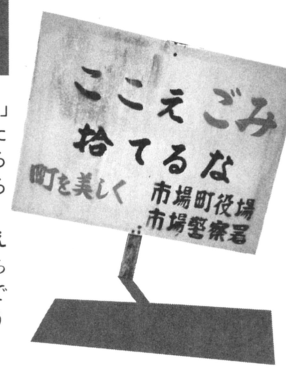


✖ 悪のり広報誌 ✖

僕はこれを初めて見た時、「えっ体に良くないのっ?」て本気で思いました。だって街の広報誌に載ってたんだもん。しかし、この表現はしゃれたつもりだろうがちょっとオタンコ。賞味期限まで入れたところがすごい。僕はこんな街に住んでいる人です。

発見者　東京都　こむてえ

まあ～、この無意味な『賞味期限』にすっかり打ちのめされてしまったわ。「部長、これが今新しいんです」なんて役所内でのやりとりが聞こえてくるようよ。何か…オタンコね。こむてえくんはＮＧ杯よ。



❖ オタンコ看板 ❖

こんにちは!! この写真は近所にある看板です。町役場や警察署が、こんな初歩的なまちがいを犯してよいのでしょうか!!

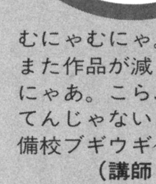
発見者　徳島県　赤松秀人

オッ、オタンコだわ。よく見つけたわね赤松くん。こんな看板が町のあちこちにあったりしたら、これはとっても恥ずかしいかもしれないわ。小学校の先生にしかってもらいましょう。赤松くんもＮＧ杯よ。

笑撃の ことわざ予備校

むにゃむにゃ。近ごろまた作品が減ってきたにゃあ。こら、さぼってんじゃないよっ。予備校ブギウギ～～♪。

（講師　ウニ）



偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50～65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分

作品1 椅子の上にも3分

意味●「石の上にも3年」より。下手なゲーマーでも、せめて3分くらいは椅子の上に座っていたいという、今のゲーム事情を悲しむ気持ち。

〈東京都　渡辺裕昭〉

ウニウニ、気持ちはわかるにゃあ。開発部のみなさん、初心者忘るべからずだよ～ん。渡辺くんはゲーセンにも三年の心意気で腕を磨いておくれ！　偏差値は…58。

作品2 鶴間の一声

意味●鶴の一声より。あの騒がしい(?)ひろみさんも、鶴間さんの一声で黙ってしまうこと。

〈大阪府　CC No.765〉

ワッハッハ、そうそう。油断してると聞き逃してしまいそうなボソボソっとした一声の中に、じわ～っとくる笑い。これがラジアメの隠し味なんだよねえ。えっ、鶴間さんがつまんないって一声？　残念だったねCCくん。また来て45点。

作品3 いいネタ出して宛先忘れる

意味●「相撲に勝って勝負に負ける」より。いいネタを思いつきハガキを出したのに、ちょっとしたはずみから宛先を書き忘れてしまうこと。

〈東京都　朝日奈毅〉

て～ん、バッカで～え。きっとこういう子っているんだよ。受取人と差出人の両方の住所を書かなきゃ、その手紙は闇へ消えてしまうのさ。ＮＧには、その差出人の住所や名前を書いてない手紙が、月に一通は必ず来るんだ。そういうのに限ってけっこう大事な用件だったりする。みんな、住所、氏名は忘れるなよ～。偏差値は62。

作品4 たんつばもの

意味●まゆつばものより。きちゃない、下品だという意味。

〈東京都　荒木貴郎〉

ゲッ、なんだかリアルにきちゃないぞ。ちょっとひねれば、たんツボものなんてのも……。あ～、筒井先生の作品を思い出してしまう。ゲロゲロ。偏差値は30で～い。

第4回【ゲームインプレッションコーナー】

質問に答えてくれた人全員の意見が反映されるこのコーナーは、まさに読者が作るページだね。読むだけ、なんて言ってないで、キミも参加してみておくれ。

さて、今回のテーマは『球界道中記』だよ。プレイボール！

こんにちは、読者代表のNYANKO(ニャンコ)です。皆さんのお便りで僕自身もとっても勉強になってます。これからもよろしくネ。



◀前回の結果発表▶▶▶

テーマは【球界道中記】

項目別の評価

通信簿と同じ、1(つまらない)から5(おもしろい)までの5段階評価です。今月から%で表現してみます。

(つまらない1〜5おもしろい) 〈回答56名〉

項目	1	2	3	4	5
1.グラフィック		2%	18%	36%	44%
2.BGM		7%	33%	36%	24%
3.ゲーム性	4%	5%	29%	44%	18%
4.操作性		9%	43%	27%	21%
5.総合評価	2%	6%	18%	50%	24%

◈野球ゲーム経験で意見に差

さて、野球ゲームだけにかなり好ききらいが激しいようで、意見がかなり分かれてしまいました。そこで、分かれた意見だけを2つの立場に分けてまとめてみました。

＊

まずは、**野球ゲームなんてあまりやらない人**の場合。ここでは女の子ということにしておきましょう。



「キャラクターがかっわいーの。球場だっていろんなキャラが動いててかわいー！　眺めがきれいなのもいいわね。ズーム機能もおもしろいっ。それから、ピッチングが多彩になったのもいいなー。リーグや球場がたくさんあるのも楽しくていいわね。とにかく、とっても楽しめますね。でも時間制限が……。まだ規定の回まで行ってないのに時間切れになっちゃうのはおもしろくないっ！　もっとゆっくり遊ばせて下さいっ」。

＊

では続いて、**ファミスタやワースタをよくプレイしている人**の場合。対照的に男の子、としましょう。



「キャラクターはかわいいけど、全員たろすけっていうのはちょっとなー。他のキャラクターのチームもほしかったよな。球場は確かに凝ってるけどさ、選手の動作なんかも凝ってほしかったな。

ズーム機能だけど、あれって困るんだ。ファミスタやワースタに慣れてるせいかもしれないけど、あれのせいでフライが捕りにくいんだ。おまけに客席なんかが拡大縮少したら目がチカチカするし。

あとさあ、球団の数を増やすより、ジャパンリーグのデータに力を入れてほしかったなー。けっこう今まであのデータなんかを楽しみにしてたんだぜ。それなのに、いきなりなくなってんだもんな。ピッチング、前のままでも良かったんじゃないかなあ？　まあ、カットプレイとか、細かい所の改良はいいと思うけど、あとはあまりいいとは思わないな。新しい野球ゲームとして出すなら、それなりの何かがなきゃいけないよ。開発の皆さん！　俺たちワースタファンはどうなるんだっ!?」

……と。『球界道中記』は野球ゲームが初めての人向けなのかもしれませんね。**ファミスタやワースタ**をよくプレイしている人たちは、野球に直接関係するところにもっと力を入れてほしいようです。

◈とっつきやすさが人気

他の野球ゲームと比べて好きなとこ、きらいなとこをたずねてみると、ほとんどの人がファミスタやワースタと比べちゃってるみたいですね。

では、そういった意味での**好きなところ**というと、「カットプレーが簡単」「リーグや選手が豊富」「選手のデータが一目でわかる」「キャラがかわいい」「送球が速い」「ベースランニングの改良」などというお答え。わかりやすさやとっつきやすさが人気のようです。

◈リアルでないという不満も

逆に**きらいなとこ**は「スピードがない」「データが本当のプロ野球に近くない」「球場が選べない」「タイムオーバーが早すぎる」「ホームランが出すぎる」「ランナーの位置がわかりにくい」「フライが捕りにくい」「バッターボックスで左右にしか動けない」「打順変更ができない」と、一部を除くと、自由度やリアルさがなくなったことに不満が集中しているようですね。

◈初心者にもわかりやすく

その他の意見、要望は「プロ野球ニュースはもっと凝ってほしかった」「守備の足をもっと速く」「得点圏内の曲は楽しいけど、選手別のテーマ曲もほしかった」「CD出してくださいね」「砂漠ならゴロがなくなるといったような、球場別の特徴もほしかった」「家庭用に移植して」など。「デモを見ないと細かい操作がわからないのは不親切」「1コインでどれだけ遊べるのか表示されていないのは困る」なんて意見もありました。確かに初心者のことをもっと考慮すべきかもしれませんね。

ゲームを知らない人でも野球を知ってる人はたくさんいますよね。せっかく「野球」というスポーツをゲームにするんなら、野球を知ってる人になら誰にでも、野球を「見る」「プレイする」両方の楽しさを感じられるようなゲームを目指してほしいな、なんて思ってます。それじゃ、またね。

開発担当者の話

たろすけの魅力はまだまだ深いよ！



たくさんのおハガキどうもありがとう。思った通りと言っては何ですが、『球界道中記』に関する意見、どれを取っても賛否両極端でしたね。

マアマアかなっていう感想よりも「こりゃあいい！」とか「なんだこのクソゲーム！」など、はっきり言ってもらったほうがうれしいもんです(これホント！)。

敵は天下のファミスタ、ワースタですからして、文句の出るのは当たり前！　それとマッコウから比較されて、たろすけもさぞ喜んでいることでしょう。

この企画がスタートする時、「モアベター（古い！）な野球ゲームは出来ないものか？」という思いがありました。投球やけん制の方法はいかがなものでしょうか？　慣れないうちは、何だコリャ！でしょうが、何回もやるときっと、コリャコリャごきげん！　になると思います。特に、友だちなんかと対戦すると、そのおもしろさがわかってもらえるんじゃないかな（わかってェ〜、お願い〜)。とにかく、たくさんプレイしてみてくださいね。よろしく！

たろすけの父

次回はきっとシリアスな二枚目姿でお目にかかろうと思います。

たろすけ

ラジアメ通信

ラジラジ、みんな聞いてる？
モアッ鼻も大好評の「斉藤ひろみのラジオWAアメリカン」のコーナーだよ。さて、今回は4月の札幌ふれキャンのご報告。オー、もう3か月も経っちゃったか！



4/29 in 札幌 我ら風の子ラジアメッ子

この日の会場、そごうの屋上はすごい強風。でもさすがは地元っ子、寒さにめげず大いに盛り上がった……ぞ。2年ぶりの札幌、また約500人もの元気なリスナーに会えてよかった。来てくれてありがとう！

ラジアメ放送時間

北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	日	24:05〜24:35	和歌山放送	土	24:00〜24:30
山形放送	土	23:00〜23:30	ラジオ大阪	月	20:30〜21:00
東北放送	日	24:05〜24:35	中国放送	日	24:00〜24:30
栃木放送	金	22:30〜23:00	山陰放送	日	22:00〜22:30
茨城放送	月	23:00〜23:30	西日本放送	日	22:15〜22:45
TBSラジオ	日	25:00〜25:30	南海放送	日	24:00〜24:30
新潟放送	土	23:30〜24:00	RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
信越放送	土	24:30〜25:00	熊本放送	日	22:30〜23:00
北日本放送	土	22:30〜23:00	宮崎放送	土	23:30〜24:00
北陸放送	土	24:00〜24:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	ラジオ沖縄	日	23:30〜24:00

※こ・ぼ・れ・話※

前回の札幌で食べたジンギスカンが忘れられず訪ねていくと、な〜んと、お店は改装中で移転した後だった。それでも執念で移転先を見つけだし一番乗りしたラジアメスタッフ。この食い意地っていったらさすがでしょ。ふれキャンに来てほしいって要望を出す時は食べ物で釣るといいかも！

【ゲームインプレッションコーナー】

●次回のテーマはアーケードゲームの**【難易度】**について
〈1〉〜〈5〉の質問に答えてね。

〈1〉プレイヤー全体の何%が最終的にエンディングまで行けるようにすべきだと思いますか？

〈2〉おもしろいと思ったゲームを自力でエンディングまでプレイしたら、その後はどうなりますか？（3択）
Ⓐ全くプレイしない
Ⓑ変わりなくプレイする
Ⓒ前よりもっとプレイする

〈3〉自力でエンディングまで行けないと思ったらどうしますか？（3択）
Ⓐ全くプレイしなくなる
Ⓑあまりプレイしなくなる
Ⓒやれるとこまで努力する

〈4〉最近のゲームは一般に難しいと言われていますが、なぜ難しくなっていると思いますか？

〈5〉その他のご意見

今回は、かなり根本的なところを追求してみました。日頃思っていることをぜひぶつけてみてください。お便り待ってるよ！



★投稿募集中

●雑貨屋
イラスト、おたより、質問などこのコーナーにね。今月の怒や、四コマも待ってるよ。**（のそ）**

●オタンコナスのコーナー
ナスの季節よ〜。ヘンチクリンなナスを送ってね。**（S子）**

●ことわざ予備校
てーい、なんだかレベルも落ちている。夏期合宿で気合いを入れよう。!!**（ウニ）**

〈お礼〉
載ったら楽しいお礼が来るよ。Ⓝは NG杯、「NG Tシャツ」。㊄は元気杯、今回は「ウォーレット」だ。

●ゲームインプレッションコーナー
今回はちょっと切り口を変えて、ゲーム全般への意見を募集するよ。テーマは左のカコミを見てね。おたより（ハガキでOK）くれた人の中から抽選で10名に、

ナムコット・レトロテレホンカードが当たるよ。

〈応募要項〉
郵便番号、住所、氏名、年齢、TELを書き、〒146東京都大田区矢口2の1の21㈱ナムコ・NG編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆切〉
次号（9月30日発行の10月号）に採用になるための〆切は、**8月15日**だよ。
それ以降に着いたものは、そのまた次の号（11月30日発行12月号）の検討対象になっちゃうので気をつけてね。ゲームインプレッションは〆切厳守。ことわざ、オタンコはいつでもOKだよ。みんなのご応募待ってるからねー。

★NG最新号、バックナンバーの申込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL ⑤希望するNGのNO.と冊数 ⑥合計の冊数、**を明記し、1冊〜4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係
■注意①最新号は1人9冊まででです。
②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト（税込）

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1986年〉●月刊創刊号
〈1987年〉●No. 3（1月号）
●No. 4（2月号）
●No. 5（3月号）
●No. 6（4月号）
●No. 7（5月号）
●No. 8（6月号）
●No. 11（9月号）
●No. 12（10月号）
〈1988年〉●No. 17（3月号）
●No. 19（5・6月号）
●No. 21（7月号）
〈1989年〉●No. 27（1・2月号）
●No. 31（10月号）
●No. 32（12月号）
〈1990年〉●No. 33（2月号）
●No. 34（4月号）
●No. 35（6月号）

NGフォーラム

NG FORUM

待ちに待った夏休み。この期間を利用して、何かにトライしてみるってのはどお? さあキミはどんな計画を立てているのかな



▲盛況のナムコブース。出展した2アイテムは人気バツグン

〈NEWS〉

Chicago発

ナムコブランド、いよいよアメリカに上陸!

'90サマー・コンシューマー・エレクトロニクスショーに出展

去る6月2日から5日までの間、アメリカはイリノイ州の工業都市シカゴにあるマコーミック複合会場において「'90サマー・コンシューマー・エレクトロニクスショー」が開催された。このショーは、パソコン・映像機器・音響機器・玩具・ゲーム機等、家庭用電化製品の新作全般が業者向けにお披露目される場。毎年夏と冬の2回、シカゴとラスベガスで行われ、今回で46回目を数える。エレクトロニクスショーとしては世界最大の規模だ。

ナムコからはジェネシス用(日本でいうメガドライブ)『フェリオス』と『バーニングフォース』が出展された。世界中から訪れた業界関係者は皆〝ブラボー〟とばかりに、ゲーム性・グラフィックともに絶賛。今年秋頃から全米各地で発売する予定だ。しかもこの2アイテムは、海外初のナムコブランドで登場、直接販売となる。アメリカのナムコファンもさぞ喜んでくれるだろう。

やっぱり、ゲームを楽しむ心はどの国も同じ。海の向こう側でもこちら側でも、同じナムコゲームにハマれるなんてステキじゃないか。「ナムコ」が世界共通言語になる日も近いかな!!



▲おなじみの日本のメーカーもズラリ


▲BHS賞受賞シーン。こういうのは何回やってもジーンときちゃうよね

〈NEWS〉

『プロ野球ファミリースタジアム'88』『クインティ』が第七回BHS(ベストヒットソフトウェア)大賞受賞

5月24日、第七回BHS(ベストヒットソフトウェア)大賞の受賞式が行われた。

これは、みんなもよく知ってる『ファミコン通信』『MSXマガジン』『ログイン』(株式会社アスキー刊)が主催。昨年1年間を通して発表された家庭用ゲームソフトの中で特にめざましい功績を残したもの、ソフト業界の振興発展に貢献したものに贈られるベストヒット賞なのだ。受賞はファミコンソフト・MSXソフト・デザイン・音楽性etc……と各部門別に分かれていて、受賞式会場にはゲームソフトメーカーがズラリ勢揃い。「ヒットゲーム大賞」の年間第2位に『プロ野球ファミリースタジアム'88』同じく「キャラクターデザイン賞」に『クインティ』と、2部門にわたっての受賞。それぞれゲーム性の素晴らしさと、今にも飛びだしてきそうなキャラクターたちが高く評価されたんだね。

他にも受賞は多岐にわたり、どれもこれもウ〜ンと納得のいく力作ばかり。各受賞者は、さすがに喜びを隠しきれない様子。そしてナムコをはじめ各社とも、次なるゲーム開発への意気込みをバッチリ見せてくれた。今後の新作ゲームも期待しちゃおう。

うれし〜い! これからもガンバリま〜す



▼C.S.G.のナムコブース、人気の『ワルキューレ』はコントローラーの奪い合い(!?)



《イベント情報》

'90東京おもちゃショー開催 幕張メッセでグーンとスケールアップ

6月7日〜10日、今年も「東京おもちゃショー」が行われた。今回はあの幕張メッセが会場となりグーンとスケールアップ。メチャクチャ大きな会場には、数えきれないほどの出展ブースが待ち構えていた。お出迎えは、バボットみたいな巨大なウルトラマンのデフォルメキャラ。キレイなメリーゴーランドあり、ビデオゲームありと、どこから見たらいいのか困っちゃうくらいの華やかさ。まるで巨大な夢の国へ飛びこんだような錯覚。特に最終日にあたる一般公開日は家族連れがワンサカ詰めかけ、子供たちばかりかお父さんもお母さんも、この夢の国で童心に帰っているみたいだったよ。さすが国内180社、海外8ヵ国56社の出展は大迫力。

さて、今年のナムコはというと、C.S.G.（コンシューマ・ソフトグループ）(57社参入、うち19社出展)の一環で出展。新作ゲームをズラリと披露したよ。大人気の『ワルキューレの伝説』(PCエンジン)『フェリオス』(メガドライブ)をはじめ、ゲームボーイ第一弾の『ファミスタ』等が注目を集めた。実際にプレイできる15台のモニターの前には、列ができるくらいの盛況ぶり。C.S.G.全体ではやはりパズルものやゲームボーイ用ソフトが目立ったみたい。ナムコでは早くも『クラックス』をメガドライブに移植中だ(詳しくは32ページ)。一方、ハード面ではゲームボーイに続くハンディタイプはセガとNECが出展。どちらもカラー画面がキレイで期待度マル。

それとナムコ関係をもう1つ。花博でも大活躍中の『ワニワニパニック』がナント家庭用となって登場。ミニミニサイズに変身したワニくんたち、ハンマーを逃れようとチョコチョコっとすばしっこく動くんだけど、これがすんごくカワイイ。発売は8月10日㈱バンダイより。ちなみに価格は6500円だよ。

その他、0才児用おもちゃから年齢を越えて楽しめるものまで、ありとあらゆるおもちゃが大集合して、とってもホットな気分にさせてくれた'90東京おもちゃショー。豊かな生活に遊び心は不可欠ってことかな。これらの意欲作、早く店頭に並んでほしいね。

▼とってもカワイイ『ワニワニパニック』8.10より全国の有名デパート・玩具店で一斉発売だよ〜ん



▼夢の国へワープ！ とっても楽しいおもちゃショーなのだ



『マーベルランド』ポスタープレゼント

マーベルファンにラッキーなお知らせ！ 前号で紹介したCD『マーベルランド』(株・ポニーキャニオンより発売)のポスターを抽選で20名にプレゼントするよ。下記の要項をよく読んで応募してね。(〆切8/30)



〈応募要項〉

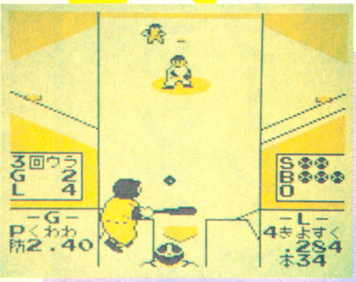
郵便番号、住所、氏名、年齢、TEL、マーベルランドCDの感想または、これから出してほしいゲームミュージック名を書き、㈱ナムコNG編集室「マーベルポスタープレゼント」係まで。(ハガキは1人1枚にしてね)

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

ファミスタ

対戦型
1人でも遊べます

遂に出る。『ファミスタ』が出る。
ゲームボーイになって遂に出る──。



これがあれば鬼に金棒。電車の中でも、陽なたぼっこをしながらでも、いつだってどこにいたって『ファミスタ』を楽しめちゃうんだからね。もちろん対戦プレイもOK。友だちとワイワイいいながらキミの腕を思う存分試してほしい。これでキミの"ファミスタライフ"はバッチリ充実だね。



※ゲーム画面はハメコミ合成です。

1人プレイはコンピュータ対戦。まずはこれで自主トレだ

腕の見せどころは2人同時プレイ。自慢の14チームも最新データで対戦プレイを待ってるぞ!

パスワード復活! 1Pで勝つと試合後のS(スポーツ)ニュースで教えてくれる。13チームに全勝すれば栄光のファミスタリーグ優勝だ!



9月14日発売予定
予価¥3,500(税込)
乞うご期待!!

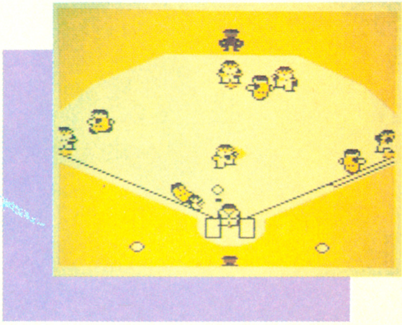
ナムコットゲームボーイ第1弾

ファーストアイテムは『ファミスタ』に決定!!



待ってました、GB用『ファミスタ』

球場は2つ。「どうむ」と「なかはら」がスタンバイ



もちろんファインプレーも出ればエラーも出ちゃう

審判も6人制から4人制へ!

9回まで戦う時間がない時は、新登場の5回モードが大活躍だよ

青空の下での『ファミスタ』、白熱度100%まちがいなしだね

早くぼくも対戦プレイでビシビシッとキメたいな。発売が待ちどおしいよォ〜



ゲームボーイ第1弾

ファミスタ発売記念特別プレゼントクイズ

下記のクイズ正解者の中から抽選で5名様にナムコットお楽しみグッズをプレゼント。ふるってご応募ください。

1986年、ＦＣ用で発売されて以来、国民的野球ゲームとして愛され続けている『ファミスタ』。今年はＧＢ用として新登場。ますます充実したラインナップです。

〔問題〕ゲームボーイ用○ァミ○○のモードは9回モードと○回モード。だから、いつでもどこでもプレイできちゃうのだ。

応募方法: ハガキにクイズの答え、あなたの住所・氏名・年齢・学年・好きなＧＢソフトをお書きの上、〒146東京都大田区矢口2-1-21　ナムコ「ＮＧ編集室ファミスタクイズ」係へご応募ください。締切り8月30日

NAMCOT NEW GAME

ナムコット夏休みスペシャル

ジャ〜ン。待望のサマーアイテムが出揃ったよ。
これで夏休みも充実だね。

- **●ワルキューレの伝説**
  8月9日発売 ¥6,800
  PCエンジン
- **●ファイナルブラスター**
  9月28日発売予定 予価¥6,800
  PCエンジン
- **●クラックス**
  9月7日発売予定 予価¥4,900
  メガドライブ
- **●バーニングフォース**
  10月上旬発売予定 予価¥5,800
  メガドライブ

※価格はすべて税抜き価格です。

ワルキューレの伝説

愛と勇気の戦士
ワルキューレがついにボクらのもとに——



いよいよ8月9日発売!!
¥6,800(税別)

Shop



▲各ラウンドで武器を売ってくれる商売熱心な「ズールの店」。獲得したGOLDで買おう

待ちこがれたワルキューレ、発売直前！

夏休み最強のニューアイテムといえば、間違いなく『ワルキューレの伝説』。昨年アーケードに姿を見せて以来、その凛々しさに人気は集中。誰もが夢中でプレイしたし、各方面で開催されたゲーム関係の賞という賞をほとんど総ナメにしたのも記憶に新しいところ。

そしていよいよ、待ちに待ったPC版が完成。アーケード版に増して、さまざまな謎やイベントを盛り込み、ワルキューレの魅力をあますところなく、そこらじゅうに打ちだしているぞ。ワルキューレファンも泣いて喜ぶゲームが、とうとう手に入るんだ。発売はもう目の前だ！

ワルキューレ、天高く飛び上がれ

さて、ストーリーはというと、NG29号で詳しく説明したとおり、どんな願いをもかなえてくれる平和のシンボル「黄金の種」を貪欲な男・カムーズが独り占めしたことからスタートする。神の子ワルキューレの目的はもちろん、カムーズを倒し、人々に平和で豊かな暮らしを呼び戻すこと。そのためにはカムーズの手下どもを倒し、途中いろんな人たちに出逢いながらワルキューレを「成長」させていかなくちゃならないぞ。

Status



▲ワルキューレの成長ぶりを確認できるステータス画面

魔法とアイテム、うまく使おう

そして勇敢な女戦士ワルキューレの武器は、攻撃弾を発射する剣。武器アイテムも豊富だから、うまく利用して全7ステージにトライしよう。途中、敵を倒すにつれGOLD（経験点）と魔法の素（アイテム）がプラス。更にイベントキャラを探したりいくつもの条件を満たすことによって魔法を覚え、手強い敵を魔法攻撃でやっつけるなんてことも重要なポイントだ。ステイタス画面で現在の持ち物を確かめながら、慎重にゲーム進行させていこう。

アクション・シューティング・RPG（そしてなぞなぞも）がふんだんに盛り込まれた贅沢なゲーム『ワルキューレの伝説』。PC版は1Pプレイのみだけど、アーケード版で2P側にいたサンドラは、要所要所に現れて情報を提供してくれる重要なキャラ。ちゃ〜んとワルキューレを見守っていてくれるんだね。

STAGE 1・2



▲1面「サンドランド」。早速、なぞなぞで登場するサンドラは、一緒にプレイこそできないものの いろんな情報を提供してくれるよ。だんだん面が進むにつれ、家族が登場するらしい。楽しみだね

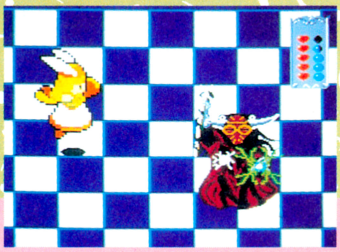


◀断崖が続く2面「炎の大地」。ヒョイヒョイとジャンプして足場を確保しよう。
画面の大きな木のおばけみたいのはボス敵・ボストレント3兄弟。ここは4方向ショットでバンバンやっつけたい

STAGE 3・4



▼3面「マグマの洞窟」。ボス敵・マグマドクサスに立ち向かうワルキューレの武器は、敵を追いかける誘導弾。
この面はいろんな人物が出てくるし、イベントも充実している。うまく利用して先へ進もう

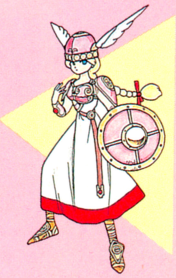


▲出た、魔法「ビッグの術」を使ったワルキューレ。こんなに大きければ、ジャンプによる震動もなかなかすごい。
ここは4面「黄金の城跡」。ボス敵も、何やら怪しいエレキマン。エレキマンの魔法によって床に電気が走るぞ

STAGE 5



◀5面「氷の迷宮」に棲むヒステリックなボス・スノーバード。ワルキューレは？ うず巻きの中にちゃんといるよ。これは魔法「たつまきの術」を使って身体をガードし、スノーバードが容赦なく放つ弾をはねのけているんだね



STAGE 6



▲いよいよゲームも佳境。6面「さいはての村」だよ。この面は……実際にプレイしてのお楽しみ……ってとこかな!?
画面に映る巨大な敵はスフィンモス。3択を迫られているけど、"愛と勇気の戦士"だったらCなんか選びやしないよね。さあ、知力で賭ける？ それとも体力？



STAGE 7



▶いよいよ最終面「地球内部」だ！ ややっ、黒いワルキューレが話しかけてくるぞ。何？ ブラックワルキューレを倒さないと宿敵カムーズと対決できないだって!? ワルキューレとブラックワルキューレ。いくらブラックといっても、自分と同じ姿の敵を倒さなければならないとは……。
人々から平和を奪った貪欲なカムーズよ、逃げ隠れせず姿を現せ！

メガドライブ

KLAX

クラックス

9月7日発売予定
予価¥4,900(税別)

対戦モードつき タテ・ヨコ・ナナメの新型パズルアクション。メガドライブで新登場!

タテ・ヨコ・ナナメにタイルを3個

ナムコットメガドライブ第2弾を飾るのは、パズルアクション『クラックス』。既にゲームセンターでハマッてしまってる読者も多いのでは?ゲーム内容は、レーンの向こうからやってくるタイルをパドルで受けとめ下の台に落とし、タテでもヨコでもナナメでも、とにかく同色タイルが3個以上並べられると(これをクラックスという)そのセットが消え得点が得られるというもの。一見ルールは単純明快・チョロイチョロイと思いきや、いざプレイしてみるとなかなかどうして奥が深い。単にタテ・ヨコ・ナナメといっても、その並べ方・組み合わせは天文学的数値。

また、各ウェーブ(面)の始めに「10回クラックスを作る」とか「10000点獲得する」というウェーブのクリア条件が表示される。やみくもに色を並べても、この条件を頭に入れておかないとクリアはできないぞ。

さて基本中の基本、3個並びのクラックスをマスターしたら、次は4~5個並びに挑戦してほしい。さらにこれらを複合させると、思いもよらぬ、夢のようなスコアを獲得できるぞ。

さあ、頭をスッキリさせてレッツトライ!



★レーンは5レーン。パドルを左右に動かしてタイルを受けとめ下の台に落としていこう。台はタテヨコともに5個計25個まで落とせる



▲数方向一気にクラックスが作れる「ビッグバン」。どの色のタイルの代わりにもなる「ワイルドタイル」の本領発揮だ!
今、まさに落ちようとしている「ワイルドタイル」(通常は点滅して出てくる。写真の色をしたタイルというわけではない)が台中央に落ちようものなら、黄色のナナメ5個並び・青のナナメ5個並び・オレンジ色のタテ3個並び・紺のヨコ3個並び・赤のヨコ3個並び——と、な、なんと得点の合計は210250点なのだ!

対戦モードでメキメキ腕を磨いちゃおう

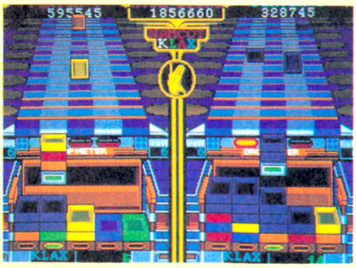
基本操作で腕を慣らした後は、誰かと勝負してみたくなるのも心理。そこでメガドライブ版『クラックス』には1人1人個別にプレイできる「ノーマル2P」に加え、対戦型「バーサス2P」モードが備わっている。これは片方のプレイヤーが1万点取るごとに、いくつ並べても絶対消えない悪魔のタイル「ブラックタイル」が出てくるっていうから、結構コワそう~。





▲この画面を見て、賢いキミはピーンときたハズ。一番下の白のヨコ3個セットが消えると、白の上の赤がドンと一段下がる

▲すると自然、赤はナナメ3個のクラックスに。このセットが消えるとまた一段ドンと下がって……。そう、プレイヤーは1回のアクションで数個のクラックスを作ったことになる。なかなかハイレベルな時間差プレイ。是非やってみたい



◀対戦「バーサス2P」モード。相手が1万点取るごとに、いくつ並べても消えない「ブラックタイル」が出てきてしまう。このモードで勝つには、キミの方が早くクリア条件を満たすか、相手のドロップメーターがマックスに達するかだ!!

★ウェーブのクリア条件は5種類だ!

(1)クラックス ウェーブ	3個並びのクラックスをタテ・ヨコ・ナナメを問わず規定数作る
(2)ダイアゴナル ウェーブ	ナナメのクラックスを規定数作る
(3)ホリゾンタル ウェーブ	ヨコのクラックスを規定数作る
(4)タイル ウェーブ	パドルに規定数のタイルを受ける。クラックスを作る必要はない
(5)ポイント ウェーブ	規定の得点を取るとクリア

PCエンジン

ファイナルブラスター

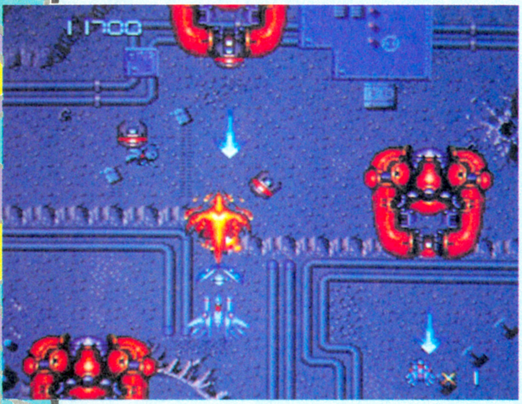
9月28日発売予定
予価¥6,800(税別)

第三次ボスコニアン戦争勃発!

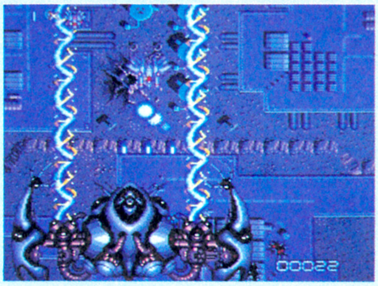
作戦コードは「ファイナルブラスター」

あの『ボスコニアン』の流れをくむ最新作『ファイナルブラスター』。執拗な襲撃を繰り返すボスコニアン軍に対し、その正体を暴き本拠地を壊滅するしか、生き残る道はないという結論に達した人類たち。かたい決心のもとに、第三次ボスコニアン戦争を、すなわち最終戦争を展開すべく挑んだのである。マイキャラは、人類の量子物理学の枠を集めた「フェニックスブラスター」搭載の最新鋭機「フェニックス」。作戦コードは『ファイナルブラスター』だ。

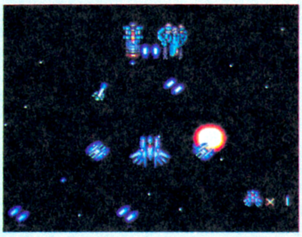
——いよいよこの秋お目見得する『ファイナルブラスター』。PCエンジン用にオリジナル開発された、たてスクロールのスピード感あふれるシューティング。乞うご期待!



◀ラウンド1月面基地の必殺武器「フェニックスブラスター」



▶ラウンド1のボス「ダグ・ガーディアン」強力な波形レーザーで囲い込んでくるぞ



▲2つのオプションがマイシップ「フェニックス」の両サイドで攻撃

メガドライブ

バーニングフォース

10月上旬発売予定
予価¥5,800(税別)

3Dシューティングの大迫力『バーニングフォース』只今、急ピッチで開発中!



▶マイシップをエアバイクからエアプレーンに乗り替え。スピードはマッハ2だ



◀まずは試験1日目。マイシップは無公害エンジン搭載のエアバイク



◀数種類の色を持つレーザー「クロスレーザーショット」だ

舞台は地球大学の卒業実戦試験だ!

昨年秋、全国のゲームセンターに登場、ゲームフリークたちを爽快感あふれる3Dシューティングの世界に酔わせた『バーニングフォース』。今年はメガドライブ版で登場決定。現在のところは、企画を練りに練ってる真っ最中だけど、ちょっとだけ開発途中の画面を見せちゃおう。なかなかの臨場感、出てると思わないかい?

もちろん主人公は、地球大学の学生・天現寺ひろみ。「スペースファイター」の称号を修得すべく、6日間ぶっ通しの卒業実戦試験にチャレンジするところからゲームは始まる。

試験場となるひろみの訓練場は、湾・砂漠・地下等、さまざまな地形が用意されているとか。早くマイシップを乗りこなして、敵キャラをやっつけたいね。

さあ、どんなゲームに仕上がるか楽しみ。完成、待っててね。

※画面写真は開発中のものです。

雑貨屋 イラスト広場

雑貨屋に届いたイラスト作品をご紹介しちゃおう。初投稿の人、大歓迎だよ。ヘタでもいいから何かひと工夫あるおもしろい作品をどしどし送ってね。



▲福岡県　森崎祐司（NG杯）
夏だ!! 海だ!! 花博だ!!
Butぼくは花の浪人生……。
なあに、半年がんばればあとは楽しい夏ばかりさ



▲広島県　PHELISIA（元気杯）
もう行ってみた？



▲神奈川県　時岡（NG杯）
ワルキューレというより、キミのクラスメートって感じだよね。うーん、波の音が聞こえてきそう！



▲千葉県　小林剛（NG杯）
パーンチ!! あーすっきりした



▲福岡県　AKI-II（NG杯）
AKI-IIくんの作品はアイデアがあっていいよねえ。楽しいんでまた採用しちゃったーい

S子の P.18「野草クッキングに挑戦」こぼれ話

取材以来、雑草を見る目が変わってしまった。道端で雑草を目にすると、「おいしそう～」とすい寄せられていくの。みんなもオオバコの味を知ると人生観変わるから。



Ⓐドクダミ Ⓑオオバコ Ⓒタンポポ Ⓓハコベ Ⓔヒルガオの酢の物



カラーで見てもらいたかったの♡

後記

最近、JICC出版局から出た田尻智くんの『パックランドでつかまえて』を読んだ。なかなか感慨深かったなあ。同じゲームに関わる毎日を送っていても、立場が違えば思い出も違うもの。そのプレイヤーとしての田尻くんの思い出にふれて、みんなの気持ちに、ちょっぴり近づけたような気がしたなあ。夏休み、ちょっとゲームに一息ついた時は、青春の一ページをノートにつづってみるのもいいかもしれないよ。タイトルは『ナムコランドでつかまえた』。

おしらせ

●NG最新号やバックナンバーをご希望の方は、詳しい申し込み方法がP.25にあるのでご覧ください。
●定期購読ご希望の方には、こちらから詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室定期購読係です。

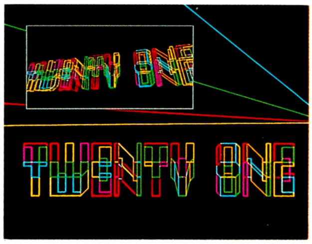
NG NO. 36
NG 8月号
1990年8月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

次号（No.37　10月号）は9月30日発行予定だよ

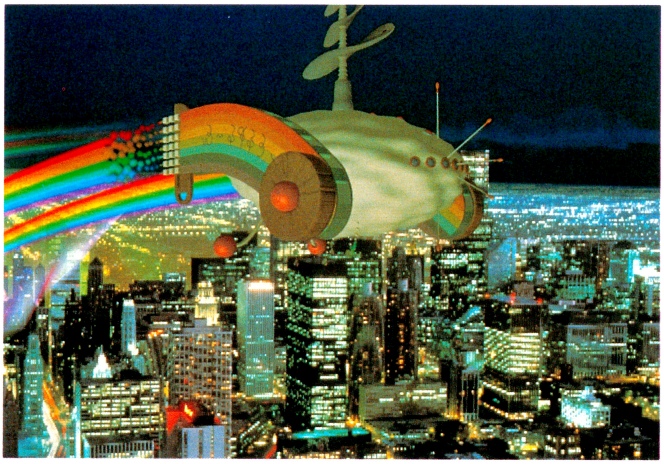
NG GALLERY

NGギャラリー

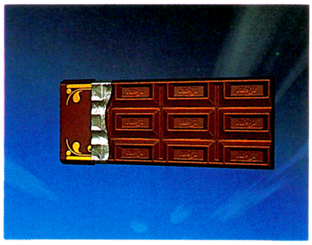
ナムコCGプロジェクトのCG最新作を紹介

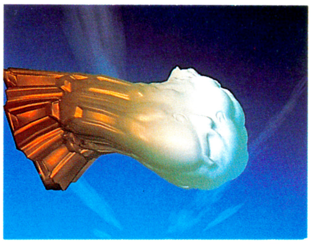


▲NHK「ニュース21」オープニングタイトル
(日本放送協会＋NHKエンタープライズ)
ちょっとアートっぽくワイヤーフレームのロゴタイプ。音と映像が創り出す世界を楽しんでください



▲**東邦ガス企業CM**(博報堂＋二番工房)
摩天楼の夜景の中、虹マシーンがあなたの街へ。息をのむほど美しいCGのCMですが、残念ながら放映は名古屋地方のみ





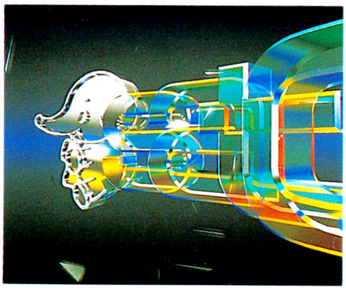
▲**明治製菓「明治ミルクチョコレート」CM**
(ニットー＋アダルト＋リンクス)
「チョコレートはめ・い・じ」の懐かしいCMもCGで様変わり。空を見上げると雲がチョコレートに変わります。こういう変身もCGならではのもの



▶**アース製薬「セボン」TVCM**
(東急エージェンシー＋キャップ)
あらい熊のタスカル君が変身します。はたして何になるのかは、TVでどうぞ!

番組のタイトルに、TVCMにと、すっかりお馴染みになってきたCG映像。以前のように高度な技術の追求だけでなく、一つのアートとして、よりやさしく、よりソフトに、情緒に訴える作品も増えてきましたね。

実はナムコCGプロジェクトの作品も、ブラウン管によく登場してるんですよ。「え、これそうだったの!?」と驚く人も多いはず。TVでCGの映像が流れたら、ちょっと気をつけて見てくださいね。



◀**佐藤製薬CI**(博報堂＋東洋シネマ)
薬局の店頭でお馴染みのサトちゃんが、かっこよくCGに。SATOを引き連れて皆さんにごあいさつします





◀▲**シオノギ製薬「新ポポンS錠」TVCM**(博報堂＋TCJ)
ヨーロッパを思わせる美しい街並み。こんな素敵な街の中、実写合成で元気印のお母さんが飛び回る楽しいCMです

NG
No. 36
一九九〇年八月一日発行（隔月一回一日発行）第五巻第四号通巻三六号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2—1—21 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一

